GAMEREPORT

SUPERNOVA
PÍLDORAS PARA
SOÑAR EL FUTURO

ゲーム 情報

GameReport Magazine
The Science Fiction Issue

Number Five
October
2014

//0005

#5
OCTUBRE
2014

Futuro presente

por Pablo Saiz de Quevedo

Mucho se ha hablado del poder predictivo de la ciencia ficción desde sus orígenes; quien no lo crea, puede contar la de veces que el tema sale a relucir cuando alguien habla de Julio Verne. Y, sin embargo, su verdadero poder radica en lo que dice del momento en el que se elabora cada obra. Por ejemplo, la *space opera* fue hija de una época en la que el hombre todavía tenía fe en un futuro en el que la tecnología y el progreso solucionaran nuestros problemas, mientras que el *cyberpunk* sólo pudo nacer en los sombríos años 80; y eso por no hablar de cómo las obras de ciencia ficción capturan cuáles son los avances científicos que estimulan la imaginación de la gente en cada momento, o el modo en el que aventuran la posibilidad del encuentro con otra forma de vida inteligente en nuestro universo. Las posibilidades del género son casi incontables; más aún si recordamos que, como decía Arthur C. Clarke, la ciencia suficientemente avanzada es indistinguible de la magia.

En un medio tan dependiente de la tecnología punta como los videojuegos, la ciencia ficción es una constante y bienvenida compañera. Todos hemos matado marcianos con una nave espacial alguna vez, todos hemos visitado futuros imperfectos, todos nos hemos sorprendido ante las maravillas y horrores de ciudades alienígenas. De ahí que hayamos elegido dedicar este GameReport a este género que tantas alegrías nos ha dado y nos puede dar.

Aquí tienen cabida todas las vertientes: desde la *space opera* de 'Star Wars' hasta el futuro *noir* y alienígena de 'Flashback'; desde el *cyberpunk* de 'Snatcher' hasta la distopía radiactiva de 'S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl'; desde la seriedad de 'Deus Ex: Human Revolution' hasta la comicidad de trazo grueso de 'Duke Nukem Forever'; desde el añejo 'Zero Wing', fuente de uno de los *memes* más famosos de la historia, hasta la rabiosa actualidad de 'Destiny', la nueva creación de Bungie. Hasta nos atrevemos a salirnos un poco de nuestro campo para hablar de dos películas del género, 'Final Fantasy: La fuerza interior' y 'Snowpiercer', que tiene mucho que ver con los videojuegos tanto en su procedencia como en su desarrollo. La joya de la corona la pone nuestro Report, que esta vez versa sobre la saga de ciencia-ficción más importante de los últimos años, 'Mass Effect', y para el cual hablamos con su guionista principal, Drew Karpyshyn.

Y si te cansas de tanta ciencia ficción, no te preocupes: en este número también visitamos el purgatorio de 'Painkiller', nos vamos a bailar con 'Crypt of the NecroDancer' de la mano de uno de sus testeadores, viajamos con 'The Warriors' de vuelta a Coney Island , y de paso recordamos unos cuantos juegos de plataformas que se atrevieron a romper con los cánones establecidos y hacer algo distinto y genial, y otros que copiaron a títulos previos con tanto arte que igualaron, o incluso superaron, a sus modelos. Asimismo, rendimos homenaje al maestro del anime Satoshi Kon viendo los paralelismos de su 'Perfect Blue' con 'Spec Ops: The Line', y repasamos las claves del estilo de hacer juegos del gran Shigeru Miyamoto.

De modo que sube a nuestra nave, coge los mandos, y pilota por los mundos que te abrimos desde aquí los que conformamos el equipo de GameReport. Explóralos a tu gusto, y no te preguntes si alguno de los futuros que muestran se parecerán al tuyo; si acaso, piensa en qué dice lo que muestran del presente en el que fueron creados.

GAMEREPORT

Equipo

Redactor, Coordinador	Israel Fernández *@ProggerXXI*
Redactor, Community Manager	Fernando Porta *@ferporbar*
Redactor, PR	David Molina *@EkonMolina*
Redactor, Revisor	Pablo Saiz de Quevedo *@Pequeo_Perdedor*
Redactor, Revisor	Pedro J. Martínez *@LoquoPJ*
Redactores	Alejandro Patiño *@_Ayate_*
	Juanma García *@Enigmahate*
	Víctor Paredes *@ViWalls*
	Aitor Velasco *@Musty_666*
Director de Arte	Miguel Sanz *@Vlanco*
Ilustrador	Miquel Rodríguez *@Pollomuerto*
Colaboradores	Ezequiel Sona *@Ezekmt*
	José María Villalobos *@JMVillalobos1*
	Sergio Copete *morfologiadeljuego.blogspot.com.es*

Contacto

www.gamereport.es
info@gamereport.es
@GameReport_ES

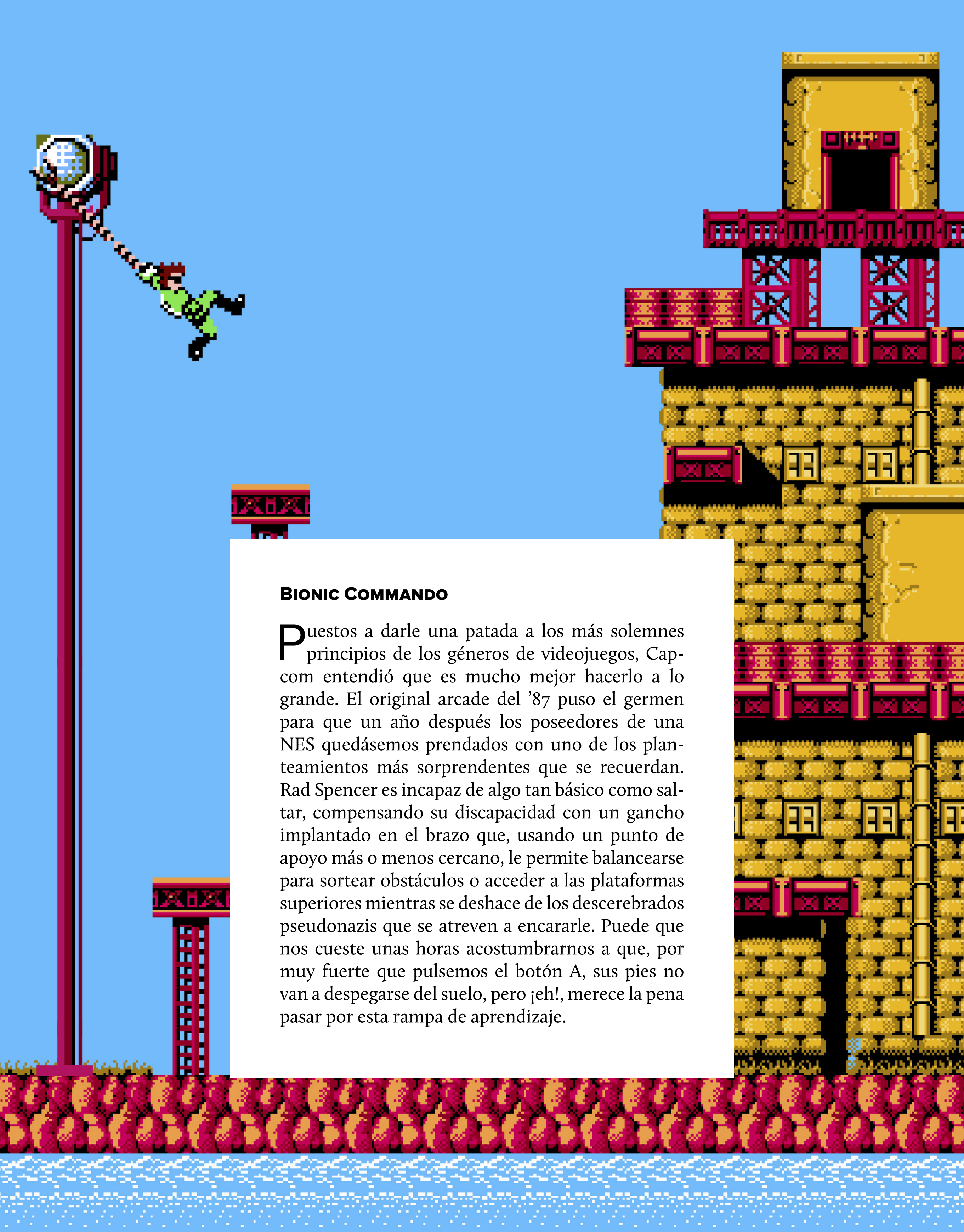
Contenidos

#5
OCTUBRE
2014

Cinco ‘platformers’ que desafiaron los convencionalismos

por Pedro J. Martínez

Puede que ningún otro género pueda presumir de la solera que a sus espaldas llevan los videojuegos de plataformas. Los de siempre, los de dos dimensiones, un botón para saltar, quizá otro para correr, y un millón de pormenores físicos a tener en cuenta a la hora de aterrizar correctamente en esa minúscula plataforma móvil. Décadas de requeteinventar una fórmula ya ganadora desde su gestación nos han llevado de ‘Donkey Kong’ a ‘Pitfall!’, de ‘Super Mario Bros.’ a ‘Sonic’ o de ‘Rayman’ a... ‘Rayman Legends’. Centenares de propuestas unidas en torno a unos pilares que se mantienen inalterables por los siglos de los siglos, y que son necesarios a ultranza como identificador de un lenguaje de eficacia más que comprobada. O eso nos creemos.



Bionic Commando

Puestos a darle una patada a los más solemnes principios de los géneros de videojuegos, Capcom entendió que es mucho mejor hacerlo a lo grande. El original arcade del '87 puso el germen para que un año después los poseedores de una NES quedásemos prendados con uno de los planteamientos más sorprendentes que se recuerdan. Rad Spencer es incapaz de algo tan básico como saltar, compensando su discapacidad con un gancho implantado en el brazo que, usando un punto de apoyo más o menos cercano, le permite balancearse para sortear obstáculos o acceder a las plataformas superiores mientras se deshace de los descerebrados pseudonazis que se atreven a encararle. Puede que nos cueste unas horas acostumbrarnos a que, por muy fuerte que pulsemos el botón A, sus pies no van a despegarse del suelo, pero ¡eh!, merece la pena pasar por esta rampa de aprendizaje.



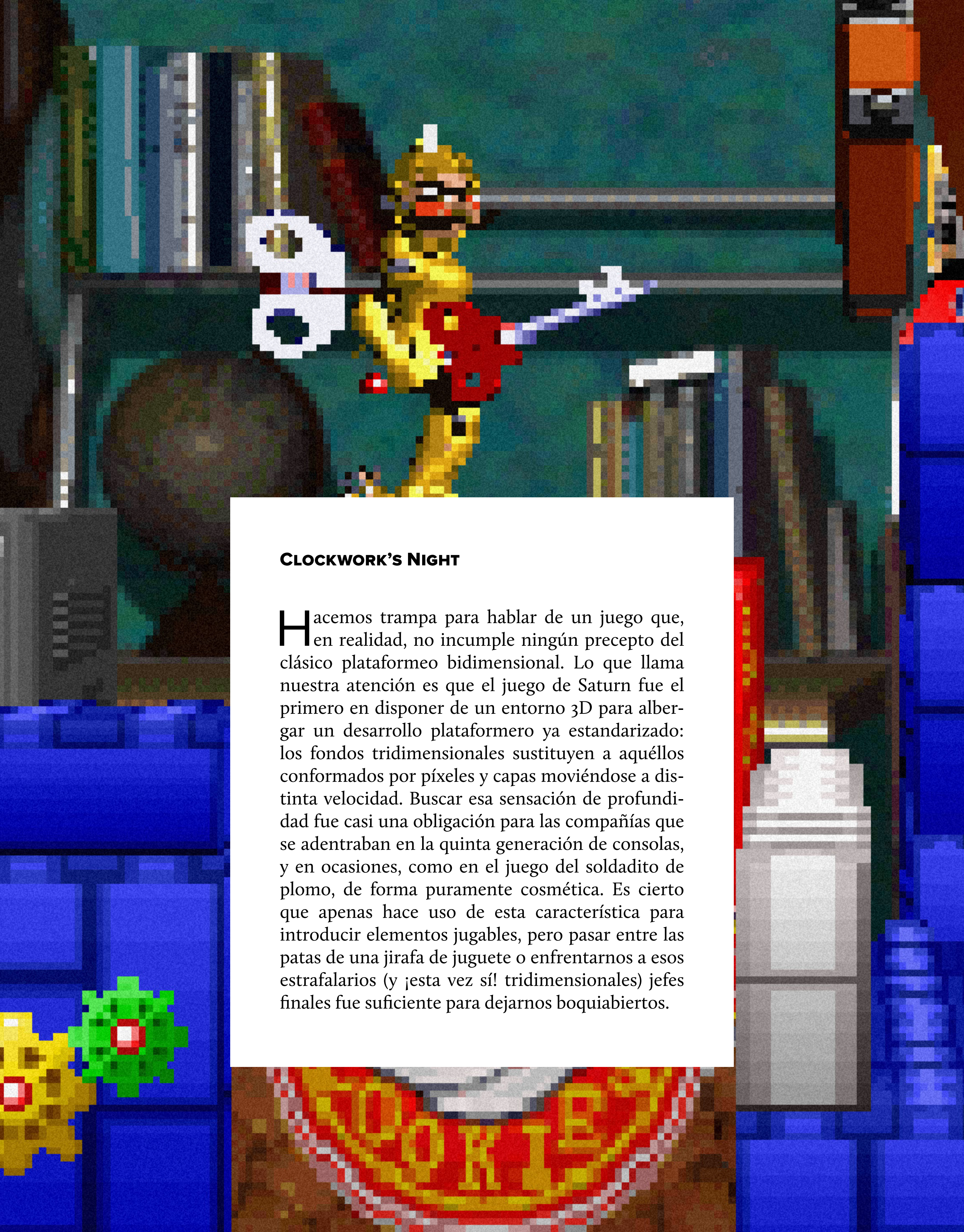
Prince of Persia

Estrictamente, la obra cumbre de Jordan Mechner no fue el primer videojuego de plataformas en adoptar unas físicas, digamos, realistas. 'Impossible Mission' y 'Weird Dreams', de formas muy distintas, fueron intuyendo los aspectos que el genio neoyorquino consiguió plasmar en 1989 de forma tremendamente consistente. El juego del príncipe persa se siente vivo y creíble gracias a las técnicas rotoscópicas y a sus físicas adaptadas a las capacidades atléticas del humano medio. Estas características, así resumidas, son las que conformarían el subgénero de los plataformas cinemáticos, cuya senda siguieron con fuerza obras como 'Another World' o los primeros 'Oddworld', y a la que se aproximaron títulos independientes como 'Limbo'.



Kirby's Dreamland

¿Hay muchas plataformas y no te apetece saltar? ¡Sin problemas, hínchate como un globo y pasa todo el nivel sin tocar el suelo! Masahiro Sakurai no estaba loco cuando se le ocurrió algo así. En realidad, no es más que una capa de profundidad encubierta, permitiendo al jugador bajar a la peligrosa superficie para adquirir poderes y hacer la partida más entretenida, o ignorarlos y sobrevolar el terreno. Era 1992 y Kirby aún no había adquirido su dermis rosa con la que pasaría al ideario colectivo, pero ya en su videojuego debut logró transgredir algo tan establecido como que para salvar un abismo no queda más remedio que realizar un salto medido. Y nadie como un perfeccionista genio japonés para lograrlo.



Clockwork's Night

Hacemos trampa para hablar de un juego que, en realidad, no incumple ningún precepto del clásico plataformeo bidimensional. Lo que llama nuestra atención es que el juego de Saturn fue el primero en disponer de un entorno 3D para albergar un desarrollo plataformero ya estandarizado: los fondos tridimensionales sustituyen a aquéllos conformados por píxeles y capas moviéndose a distinta velocidad. Buscar esa sensación de profundidad fue casi una obligación para las compañías que se adentraban en la quinta generación de consolas, y en ocasiones, como en el juego del soldadito de plomo, de forma puramente cosmética. Es cierto que apenas hace uso de esta característica para introducir elementos jugables, pero pasar entre las patas de una jirafa de juguete o enfrentarnos a esos estrafalarios (y ¡esta vez sí! tridimensionales) jefes finales fue suficiente para dejarnos boquiabiertos.



VVVVVV

A Terry Cavanagh se le da muy bien explorar conceptos simples aunque inusuales. Eso de caminar por los techos no era nada nuevo, pero convertirlo en el sustituto del tradicional salto le ha hecho merecedor del puesto final en esta selección de guantazos al rancio diccionario de los géneros. Sus aires de falso metroidvania no ocultan la realidad: el juego de las seis uves no busca que nos perdamos explorando el vacío que une sus acotados niveles, quiere que durante dos horas nos quitemos de la mente los procesos que tenemos asumidos como piedra grabada. Una reeducación treinta años después del primigenio ‘Space Panic’, demostrando que, a lo mejor, no es tan difícil pasar por encima del mausoleo de los grandes clásicos y gritar que todavía no se ha dicho la última palabra. Treinta años. ¿Qué son treinta años? Dentro de otros treinta, nos lo contáis.



LOST IN TIME

Destiny

por Israel Fernández

Bungie vuelve al ruedo tras cuatro años de cocinar a fuego lento su nueva IP. Partiendo de esa fórmula "no tan distinto para reconocer el sello de la casa, no tan dispar para subrayar la autoría", el estudio entrega a su distribuidora un frankenstein formal y guapísimo pero con la perspicacia de Patricio Estrella. Veamos hasta dónde es coherente la mixtura y dónde los cocineros han metido ingredientes podridos.



Puede que la prensa se confundiera en cuanto a aguardar a la crítica perfecta y completista, o puede que el embargo destilara ciertos temores; el núcleo del juego es raso, pequeñito, son toda la inmensidad de pormenores que orbitan frente a esa idea principal los que dan la sensación de una magnificencia que no es tanto.



El paradigma de la Nueva Generación: cuando tuve frente a mis narices un cofre dorado y al ir a cogerlo fui expulsado de la partida por problemas con la conexión, mandado de vuelta ya no a la órbita sino al mismo menú de inicio, recordé que estaba jugando a algo nuevo y no por las razones adecuadas.

¿Cómo abordar la crítica de un producto incompleto? Bungie repitió en reiteradas ocasiones que 'Destiny' no era *un nuevo MMORPG* pero, una vez completada la campaña y logrado el nivel 20, una desconocida nos explicita que «acabamos de empezar» y que ahí fuera, en la insondable lobreguez del universo, quedan muchas batallas por librar. El hilo conductor de esta manida historia —una pocha batería de clichés de género y *fan fiction*— se asume entonces como tutorial hacia el cruento mundo que se nos narra. Pero a diferencia de otro producto masivo como puede ser 'Minecraft', el contenido en este caso lo crean un consenso de programadores, transmitiendo una sensación de ecosistema mimado pero también las taras y vetos inherentes de un juego que se ha servido como esqueleto para una futura anatomía total —esos cacareados diez años de vida—. Y los añadidos son, en esencia, un goteo constante de misiones que nos imponen peinar las mismas zonas con una dificultad cada vez más elevada, forzando el conteo de muertes mediocre (y adictivo, pero ahí no hay nada nuevo, 'Candy Crush' y 'FarmVille' también lo son).

Por suerte, 'Destiny' es un *shooter*. El *gunplay* es ágil, flamante y, debido a una dificultad superior a la media, deberemos calcular la estrategia y pausar tiroteos fogosos para aprovechar cualquier cobertura mientras la barra de vida se va regenerando. El refinado combate cuerpo a cuerpo invita a ignorar que todas las clases usan el mismo tipo de armas y que las armaduras son más ornamento y estética que practicidad en cuanto a parámetros. Pero no se dejen engañar por una igualdad primitiva, 'Destiny' se siente un deporte de competición, exige cuidar al personaje hasta las últimas consecuencias —aunque tenga cinco líneas de diálogo más que Gordon Freeman y carezca de motivación en sus acciones—.



Bungie domina aquella máxima de «fácil de controlar, difícil de perfeccionar».

Por otro lado, no encajo cómo Bungie quería liberarse de la marca 'Halo' (tal vez por sus síntomas de *halopecia*) y en cambio recurre a su imaginería tan a menudo: sus tropos, su universo de monstruos de cuatro tipos: el saltamontes de 'Bichos', con su jerarquía de versiones —desde el ninja hasta el mastodonte—, el dron ovalado, el ogro tecnoalterado y el clásico kamikaze que, en honor de la verdad, esta vez ni asusta. Tenemos ecos a Chris Foss, tenemos metal orquestal y electrónica industrial, la mitología de Ralph McQuarrie y su virtuoso heredero Doug Chiang, tenemos épica y entrópica y un paisajismo cercano a la *sci-fi* sucia de Stepahn Martinière —con uno de sus techos en el Jardín Negro, una suerte de limbo diseñado como ciudad flotante, inmensa y apabullante—, una narrativa confusa y unas estrictas normas internas —el nivel 30 se logra con un mínimo 120 puntos de luz y podemos morir mientras toqueteamos el menú (¡hola 'Demon's Souls'!)—. El juego se esmera en que no estemos quietos ni un minuto, desembarcando nuevas oleadas de enemigos cada diez segundos. Tenemos, a decir verdad, uno de los videojuegos mejor diseñados... y menos sentidos.

Durante la campaña, como sucedía recientemente con 'Titanfall' u otras obras de grandes presupuestos, siempre me pregunté «¿dónde están los guionistas?». La muerte de una edad de oro pretérita, el espectro (interesante matiz para el Ghost de la versión anglosajona), que no es otra cosa que un cubo de Rubik parlante escupiendo frases cansadas nacidas de un grupo de adultos deseando quitarse de en medio el encargo, en 'Destiny' no cabe un argumento férreo ni elocuente, sólo metralla y láseres de magenta y amarillo vainilla. Y tras la campaña, las lacras no son pocas: estar en el Crisol viéndolas venir y que te acaben *droppeando* unos guantes para la clase Titán —cuando llevo un Hechicero— u obtener nada más entrar en las mazmorras los mismos premios que quien lleva media hora disparando y cubriéndose celosamente ante oleadas clónicas de alimañas espaciales, invitan a pensar que 'Destiny' no es tan meticulosamente perfecto y quizá algunos de sus engranajes han nacido oxidados.

No hay nada malo en basar la jugabilidad en la repetición ('Diablo III' o 'Los Sims 4' han ido simplificando y madurando el concepto hasta lo catártico), siempre y cuando divierta, pero 'Destiny' parece demostrar una y otra vez que existe por un deseo megalómano, que con muchos millones puedes construir absolutamente lo que te apetezca. Y es aquí donde Bungie ejemplifica que, como esclavos de los *publishers* que somos, la industria genera demiurgos de barro gracias a nuestras carteras, confirmándose una obviedad terrible: 'Destiny' ya ha logrado su destino —doblando ese presupuesto de 500 millones de dólares en beneficios en las primeras 24 horas—; si siguen invirtiendo en él, será por hacernos un favor a los jugadores, que les adeudamos seguir jugando. A diferencia de otra obra cercana en éxito y ambiciones como 'Guardianes de la Galaxia', 'Destiny' peca de falta de honestidad, sin fundar ningún icono pop pero sustentándose de los ajenos. Es un juego falaz y sobre todo excedido de ambiciones.

NO SERÁ TAN MALO SI VENDE TANTO

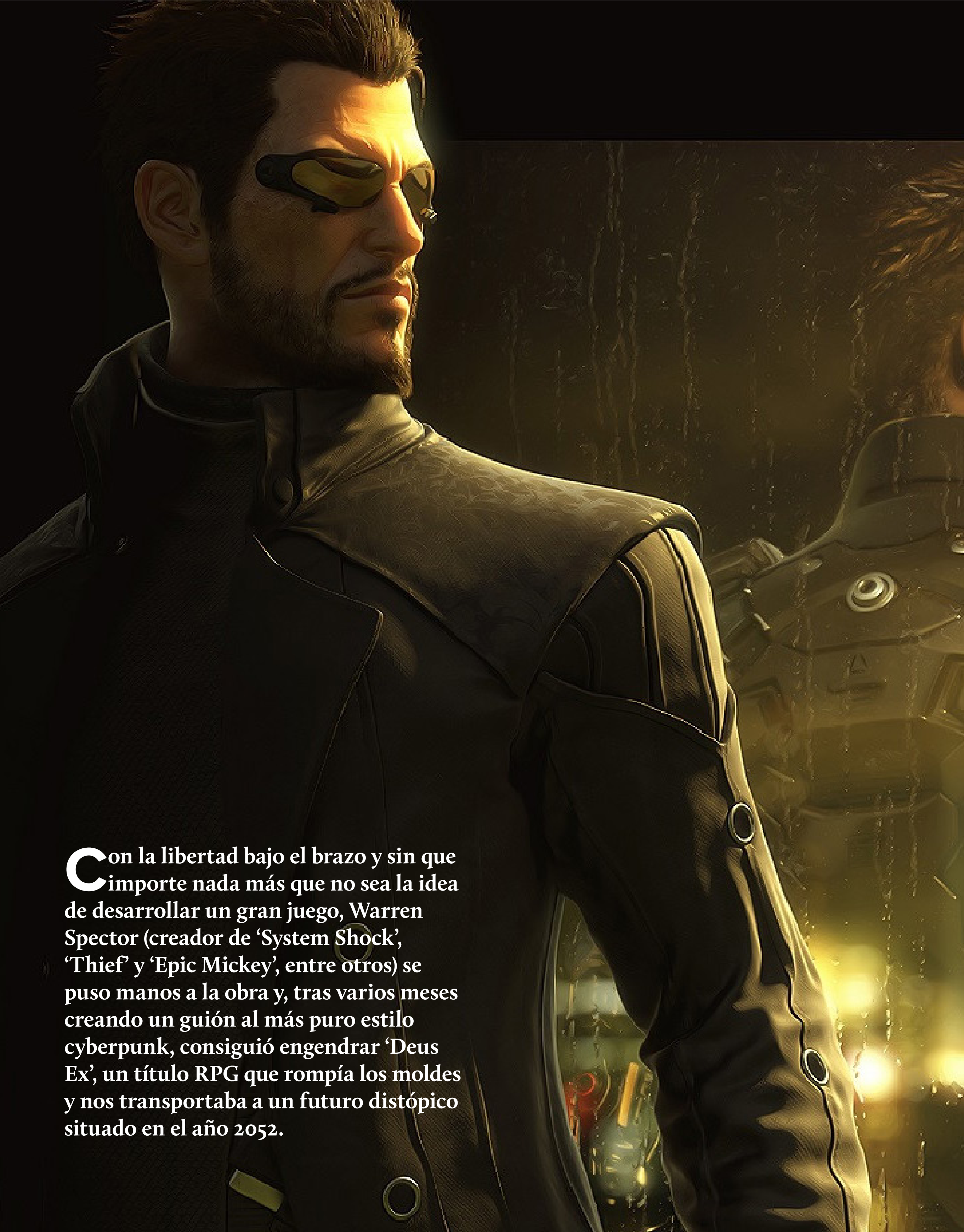
'Destiny' se acerca al perfil masivo de jugador actual con el lenguaje que conoce, el pegatiros machacón y equilibrado. Además es indulgente con el riguroso y premia al inquieto *stats whore*, notándose la sombra de Blizzard en su asociación con Activision, pudiéndose contemplar los restos de otros juegos pero con la avidez y el pulso de alguien que ha venido para quedarse, bombo y pompa mediante. Por ejemplo, sólo disponemos de cinco huecos para las misiones, de tal manera que no amontonemos cantidades ingentes de tareas en nuestro menú y unas se pisen a otras, reduciendo esa sensación de ansiedad que acaba generalmente en desorden y tedio. El hecho de cambiar el orden de los gatillos para acelerar y frenar las motonaves, o disponer el botón triángulo o Y para la mayoría de funciones de *leveo*, junto con la espera en tiempos de carga entre niveles que hace que pasemos eternidades mirando al horizonte, actúan como rasgos distintivos frente al conjunto. Unos acordes

leves, unos gorjeos guturales, la reaparición casi opresora, todo hace que 'Destiny' sea el juego que es, para bien o para mal.

¿Necesita entonces 'Destiny' ser algo más de lo que es? Evidentemente no. Escucho a compañeros hablar fervorosamente de las cien monedas semanales, haciendo patrullas y buscando motas de luz, del nuevo casco legendario que han logrado *farmeando* a lo loco o la paliza que le han dado a unos alemanes en el Crisol subiendo el ratio de muerte a +4, los contratos dorados que han logrados después de dar la murga al robot de la Vanguardia tras días y días de consulta, y siento que han asimilado y absorbido toda la teología del juego, enfocado a las *raids* y el bailoteo fortuito, sin nota grave al margen. ¿Por qué me siento mejor encontrando accidentalmente espectros muertos —simplemente aportan cartas en el Grimorio— que limpiando la superficie lunar siete veces por puro afán completista? Porque quizás éste no era el juego que estaba esperando, puede que sencillamente yo no sea su target. Un juego multiplataforma con mil tentáculos, con esa transversalidad intergénero perfilada para contentar a cualquier perfil, un juego que es una sociedad vacía porque no te invita subir hacia lo más alto y *buggear* el mapa, mirando hacia estrellas caídas en el nublado mar de metal y arena, sino simplemente correr hacia adelante, una larga marcha exhaustiva sin final, sin sueños. Bungie acertó con el botón de bailar, pero quieren que baile a su puto ritmo. Y la cadencia es interminablemente insípida.

La dualidad entre luz y oscuridad es quizá una de las sempiternas batallas tratadas aquí con mayor tino: plataformas masivas que retrotraen a la nave de mamá Alien, arquitectura esférica prorrumpiendo frente a líneas ásperas (similar a la vista en franquicias de segunda fila como 'Stargate'), o la maleza warcraftiana teñida de aquella pesadumbre de antaño, 'Destiny' se eclipsa siempre bajo un prisma ocultista y casi paranormal presente en shooters antiguos como 'Lifeforce Tenka' o 'Forsaken'.





Con la libertad bajo el brazo y sin que importe nada más que no sea la idea de desarrollar un gran juego, Warren Spector (creador de 'System Shock', 'Thief' y 'Epic Mickey', entre otros) se puso manos a la obra y, tras varios meses creando un guión al más puro estilo cyberpunk, consiguió engendrar 'Deus Ex', un título RPG que rompía los moldes y nos transportaba a un futuro distópico situado en el año 2052.



REPLICANTS INSIDE ME

Deus Ex: Human Revolution

por David Molina



Los hombres no son aptos como son, y deben ser formados, cada clase debe ser la escuela de ensayo para la siguiente.

Después de once años y sin Spector encabezando el proyecto, Eidos Montreal y Square Enix nos transportan con 'Deus Ex: Human Revolution' veinticinco años antes del primer título de la saga para ofrecernos una digna precuela de su antecesor, 'Deus Ex'.

Con un aspecto totalmente diferente al de su antecesor y con un aire totalmente parecido a 'Blade Runner', dirigida por un enorme Ridley Scott en 1982, nos presentan este título que parece recién publicado en Instagram por ese juego de luces y filtros sepias desde donde nos introducen en nuestro avatar, un ex agente del SWAT, Adam Jensen, ahora encargado de la seguridad de Sarif Industries, corporación que controla los mayores avances biotecnológicos de la historia.

Introducidos ya en ese futuro negro, el negocio con los avances biomecánicos, las revueltas civiles en contra de tales aumentos, la superpoblación y la pobreza que el mundo pasa nos preparan un escenario donde parece ser que estos implantes biomecánicos generan una adicción a la *neuropocina*, una cara droga que impide el rechazo a los aumentos y que es controlada mundialmente por grandes corporaciones, algo que en nuestra realidad ocurre con las empresas farmacéuticas. Esto no es más que el decorado que nos pone en situación en una trama apetecible donde nuestro *Action Man*, Adam Jensen, ejerce como conexión entre ese universo y nosotros.

Uno de los elementos que más peso tiene en este título, y cualquier RPG, es esa capacidad de tomar decisiones en todo momento para cambiar y alterar el transcurso de la historia, tomando un camino u otro. Este sistema, por suerte y para bien, es lo que más se luce en 'Human Revolution', consiguiendo escapar de la toma de decisiones a la que nos tienen acostumbrados otros títulos del mismo género y ofreciéndonos algo más. Podemos comprobar cómo cada elección que tomamos tiene repercusión en la mecánica del juego y nos hace ser partícipes del cambio que sufre la jugabilidad. Elegir un tipo de habilidades en vez de otras, o entrar por la puerta de atrás en vez de con escopeta en mano entrar a piñón en el edificio, es lo que consigue que cada momento cuente de manera directa o indirecta en el cambio del transcurso de la historia. Recuerdo cada conversación y reto que el juego me ha ofrecido: nos encontramos en la recta final del juego, una conversación con el doctor Isaías Sandoval nos plantea un nuevo reto antes de pasar de página de nuevo. Si hemos desarrollado



nuestras habilidades para la conversación durante el transcurso del juego tendremos más facilidades para que el resultado de esa conversación nos favorezca y podamos evitar el suicidio del doctor. Nos ofrecen un sistema de diálogos que ríanse de los de 'Mass Effect'.

Aunque claro está que todo esto no sirve de nada en el momento que debemos enfrentarnos a los jefes finales. En este tedioso momento, quieras o no, tengas las habilidades de combate desarrolladas o no hayas invertido ni un solo punto en ellas, estás obligado a combatir contra ellos; algo que, si has tomado el camino del sigilo y el diálogo, siendo esta forma de jugar la más agradable y con la que más se disfruta, te sienta como una patada en los huevos. Una paradoja interesante.

Según parece, el tema tenía más explicación de la que podríamos esperar en una primera instancia: por lo visto Square Enix contrató a un equipo interino de la compañía, Grip Entertainment, para que se encargaran de diseñar las batallas con los jefes finales. Por lo visto, el director del proyecto Paul Kruszewski nunca antes había jugado a un título de la saga 'Deus Ex', y se intentó escurrir un poco del problema explicando que él era un tipo de *shooter*s; siempre se ha intentado escaquear diciendo que Eidos nunca explicó nada y ellos tiraron por la vía fácil, ya que les entregaban los diseños y el motor, nada más. Pero claro, antes de ponerte a crear una parte importante de un título es normal no probar nada de la saga para tomar referencias. Pero ya no viene de ahí, sino el poco interés hacía el proyecto, donde en vez de consultar y estrujarse el cerebro, la vía fácil del *matamuch* siempre vende.

Claro está que las referencias de un juego donde podamos acabar con un enemigo sólo con el arte de la dialéctica son tan pocas que siendo esto un *shooter* -que no lo es-, mejor hagamos que el jugador se sienta un *sparring* contra los enemigos finales y se le atragante el juego sin poder avanzar ni una migaja. ¿En serio, Eidos, no supervisasteis la creación de los jefes finales? ¿Acaso la sangre es el mejor camino en esta remodelación de la saga? No sé, ya no digo ni que les dieras un paseo a los chicos de Grip por lo retro para que se fijaran en 'Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura', sino que podrías haber echado un vistazo a un producto no tan lejano como 'Alpha Protocol', donde su sistema de diálogos ofrece la posibilidad de pasarte el juego sin utilizar ninguna bala. O mejor aún, enseñarles algún *gameplay* en YouTube de 'Deus Ex'.

La plasticidad y la frialdad con la que los combates con los jefes son tratados hacen que se rompa esa sensación tan enternecedora que rodea al título. Queremos ser un conspirador en la sombra, pero nos obligan a ser un Schwarzenegger.



DESAFÍO A LO BULLET TIME

Vanquish

por Fernando Porta



Shinji Mikami decidió abandonar Platinum Games, pero no sin antes dejarnos con un último recuerdo: una oda al desafío personal, adornada con estética occidental y muchos, muchos tiros. Porque lo importante de 'Vanquish' no es llegar al destino, sino disfrutar del viaje. Pero no uno cualquiera, sino aquél en el que las balas silban a nuestro alrededor mientras el mundo se congela en una mueca de destrucción y explosiones; una sinfonía de la destrucción que sabe perfectamente cuando limitarse sin traicionar a sus principios.

Un torrente de balas estaba erosionando poco a poco nuestra cobertura, con los pequeños taladros de metal estampados en su parte superior como si fueran los clavos de nuestro propio ataúd. Al otro lado, destellos rojos apuntaban su mirada hacia nuestra posición con una única misión: aniquilar cualquier fuerza hostil. Máquinas frías, incesantes en su continua descarga e inflexibles en sus decisiones. La esperanza es lo último que se pierde, y estábamos peligrosamente cerca de ese momento fatal para cualquier soldado en medio de una batalla. No apreciamos la verdadera magnitud de estar preparados para la muerte hasta que nos encontramos con ella.

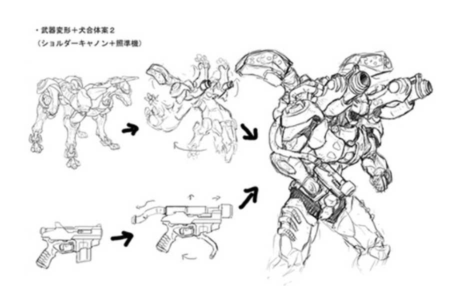
De repente, un intenso olor a tabaco pasa a nuestro lado. Una mancha blanca a la que las balas no llegaban a alcanzar. Se oyen explosiones. Trozos de metal cayendo al suelo. El sonido de las balas empieza a amortiguarse. Silencio. La tensión no abandona nuestro cuerpo. Inmovilizados por la repentina quietud, tan sólo un compañero ha conseguido deshacerse de esas ataduras invisibles. Levanta la cabeza. Sus ojos salen de sus órbitas de la sorpresa. Yo también me asomo; lo que veo me quita la respiración. Sólo un hombre, vestido con una armadura blanca mientras el humo del tabaco que asciende sobre su cabeza crea formas imposibles, había conseguido terminar con el ejército de engendros metálicos. Sólo uno.

La última obra de Platinum Games junto con Sega, la cual a la postre marcaría la marcha de la desarrolladora de Shinji Mikami, es una obra de ingeniería. Una maquinaria bien engrasada en la que todo funciona con la rapidez de la que hace gala el sistema ARS de Sam Gideon, nuestro protagonista. *Hack & slash* convertido en un TPS que muchos calificaron como un 'Gears of War' a la japonesa. Craso error. Nadie en su sano juicio diría que 'Vanquish' utiliza la mecánica de coberturas como elemento principal como hizo el inspiradísimo 'Binary Domain' años después; o eso, o es que no lo ha jugado de verdad.

Podríamos decir que 'Vanquish' es una versión mejorada de aquel raruno 'P.N.03' que Clover Studio se sacó de la manga para GameCube. Aquel pedazo de los llamados 'Capcom Five' fue destrozado por la crítica debido a su dificultad, su brevedad y sus extraños controles. Tiempo después, en el lanzamiento de 'Vanquish', Shinji Mikami desvelaba que el título de Platinum Games era la versión definitiva de aquel juego incomprendido. La falta de tiempo había hecho que muchos aspectos se dejarán de lado en vistas a retomarlos en las siguientes obras del estudio. 'Vanquish' es la fusión definitiva entre las aventuras de Vannessa Z. Schneider y 'God Hand', con una capa realista por encima (tan realista como puede ser un argumento situado dentro de una estación espacial).

Descartes

Como todo videojuego, el desarrollo de 'Vanquish' no fue un camino de rosas. Las ideas iban y venían sin cesar. El primer concepto comprendía la posibilidad de controlar la armadura de manera remota, pudiendo elegir tres personajes que tuvieran diversas especialidades. La mecánica no dio fruto, como se ve en el juego final, pero el sistema de armas es un heredero de esta primigenia concepción. También se pensó en un compañero muy similar al posterior Blade Wolf que vimos en 'Metal Gear Rising Revengeance' o una acompañante femenina. Fue un concepto que podría haber llegado a más pero, por razones desconocidas, no acabó incluyéndose en el juego final. ¿Quizás hubiera lastrado la velocidad del juego? Nunca lo sabremos.



¿Qué hace que una victoria sea verdadera?

La guerra que se libra en la estación espacial de 'Vanquish' es un conflicto que ya está perdido desde el principio. Enormes costes en términos de vidas humanas para entrar en el satélite, la ciudad de San Francisco arrasada y el mundo inmerso en una nueva crisis bélica. 'Vanquish'. «La palabra tiene que ver obviamente con conquista y destrucción», dice Shinji Mikami. «En cualquier guerra, habrá siempre un bando ganador y otro perdedor. Hay ganadores o perdedores, pero uno de los temas de la historia es: ¿Qué hace en cualquier conflicto que una victoria sea verdadera?» A eso es lo que se refiere el nombre.





¿Por qué un shooter, Mikami?

Aparte de recuperar elementos de 'P.N.03' que fueron desechados, Shinji Mikami no parece el autor más adecuado para hacer un shooter. No hay que olvidar que él fue el padre del survival horror moderno junto con 'Alone in the Dark'. Sus juegos siempre han tenido un ritmo calmado, de tensión contenida. Pero también hizo sus pinitos con 'Viewtiful Joe', 'Devil May Cry' o esa loca maravilla llamada 'God Hand'. De forma velada, Shinji Mikami desveló en Joystiq que la creación de un shooter como 'Vanquish' fue forzada por la demanda del mercado. Dice nuestro creador que *«como creador de juegos, obviamente, lo que quiero hacer es crear el tipo de juego que me gustaría crear. Pero, al mismo tiempo, a no ser que sea un éxito comercial, no puedo comer. Tengo que labrarme una vida de alguna manera.»* Quizás ésta fuera una de las razones que llevaron a su salida de Platinum, visto que el éxito comercial no llegaba.

Hablando del argumento, Shinji Mikami siempre ha dicho que se inspiró en 'La Roca', la película de Michael Bay en la que un grupo de terroristas amenazaba con exterminar a toda la ciudad de San Francisco mediante un gas nervioso. No es coincidencia que esa misma urbe sea completamente destruida en los prolegómenos del título. Lo más curioso es la utilización de la típica rivalidad entre Rusia y EEUU, en un mundo donde la Guerra Fría ha explotado debido a la penuria que ha producido una reciente crisis económica. Platinum Games nunca se ha caracterizado por darle importancia al argumento, ya que lo entiende como una forma de sumergirnos en el *gameplay*; como dice Atsushi Inaba en una entrevista a Eurogamer, «sólo queríamos darle cierto grado de credibilidad (a la historia); cierto elemento de realismo con el que la gente pudiera tener algo con lo que sentirse familiar y además, que pudiera conectar». Seguramente es lo que motivara el cambio en la versión inicial, en la cual Shinji Mikami quería que el enfrentamiento fuera entre EEUU y China, un escenario que bien podría ser cierto en un futuro lejano. Al final, una mera anécdota, un pretexto para introducirnos en su imaginería de robots, conflictos bélicos y cámara lenta. Casi una parodia de la autoimpuesta seriedad de 'Metal Gear Solid'.

Pero, ¿qué es 'Vanquish'? ¿Un TPS? ¿Un arcade? ¿Un *hack & slash*? ¿Un juego de Platinum mismamente? 'Vanquish' puede ser el primer juego que se explique mejor desde su final que por el comienzo. Sí. El último jefe lo explica a la perfección. Vayamos por partes.

Primero, la movilidad. 'Vanquish' no sería 'Vanquish' sin ese traje que nos permite hacer mil y una virguerías en el espacio de un segundo. Las volteretas, el salto por encima de las numerosas barricadas que llenan el escenario, el uso de los minimotores que posee el traje ARS para rayar el suelo de la estación espacial, y sobre todo el modo en que nos permite habilitar el *bullet time*.

¿Qué tiene de especial, os preguntaréis? ¿No lo hacía ya Remedy Entertainment con aquel magistral 'Max Payne' y sus sucesivas entregas? A diferencia de la obra de los finlandeses, aquí nos encontramos con que ese tiempo bala se recarga muy rápidamente, pero debemos usarlo con cuidado. Si llegamos al límite, nuestro traje se sobrecalentará, dejándonos vendidos en medio de un tiroteo. No creáis que esa limitación se sitúa muy lejana a nuestro uso normal. Según la dificultad, el tiempo de reacción va disminuyendo poco a poco hasta durar casi un segundo, más o menos. La necesidad de acabar pronto con los enemigos, con tendencia a flanquearnos o ir a por nosotros inexorablemente, se acrecienta. Los *headshots* deben ir en cadena para poder sobrevivir, y priorizar a por cuál enemigo ir es clave para no vernos sobrepasados por la situación. Pero



también es importante encontrar ese remanso de paz que deja que repongamos fuerzas. Fumarse un pitillo, lanzarlo con descarada chulería a nuestros enemigos para distraerles y volver a nuestra tarea de aniquilación.

Segundo, las coberturas. Si has jugado *shooters* a la occidental, las coberturas son un elemento indispensable después de que la joya de Epic Games impusiera su estándar. 'Vanquish' dice no a ello. Las sitúa en el escenario, plaga sus pantallas con ellas, pero no son su pilar. Sólo sirven para pequeñas pausas. Cobertura, salir, cobertura, salir, cobertura, salir. Disparar desde una posición fija es nuestro billete hacia una muerte segura, sobre todo por la destrucción a la que estas coberturas se ven sometidas por los enemigos más grandes, el número exorbitante de oponentes en pantalla y las muertes instantáneas que no saben de parapetos.

Por último, la velocidad. Un elemento, consecuencia de los otros dos y de lo que rodea a las mecánicas esenciales. Como dice Shinji Mikami, «quiero crear un shooter con una gran sensación de velocidad». Pero esta velocidad se ve ralentizada o incrementada por las armas que nos permiten adoptar un estilo u otro: desde ametralladoras con las que se busca el mayor número de impactos por segundo hasta bolas de energía que hacen la tarea mucho más rápidamente a costa de una menor capacidad en el cargador. El sistema está pensado para llevar tres armas y dos tipos de granadas que pueden ir mejorándose, siempre que no gastemos nuestra munición innecesariamente. Tuya es la responsabilidad de encontrar la combinación más demoledora o que más se adapte a tu estilo de juego. ¿Lo tuyo es ir de cara? Debes destrozar enemigos rápidamente así que la escopeta, el lanzacohetes y una ametralladora pesada son tu opción. ¿Mejor ir poco a poco? Rifle de francotirador, ametralladora ligera y láseres de fijación para ir erosionando la pared enemiga de balas. Con pocos elementos, hay un sistema complejo detrás, en la búsqueda de la puntuación perfecta. Porque las obras de Platinum Games no van de avanzar a través de un pasillo predefenido. El objetivo es alcanzar la supremacía completa, que ningún enemigo nos tosa. En definitiva, la partida perfecta.





Es sorprendente que entonces Mikami le dé tan poca importancia al sistema de puntuaciones del título. En la entrevista que le hicieron en Edge, dice, literalmente, que las tablas de puntuación no son una mecánica importante en el diseño de 'Vanquish'. «Sólo están ahí porque el juego puede tener tablas de puntuación online, muy populares entre los jugadores». Con ello, demuestra que el verdadero reto no está en compararse con otros, sino con uno mismo. En sentirse superior a tu yo del pasado, sabedor de que tu habilidad te ha permitido hacer cosas que no podías imaginar en aquella primera partida. A ello ayuda que la progresión por los niveles de dificultad cambie los enemigos que nos encontraremos en nuestro periplo. Los escenarios no cambian, no por vagancia, sino porque su estructura abierta da pie a una gran variedad de situaciones en la que muchos factores confluyen. El juego no se agota en su final (en la que nos da un breve aperitivo de cómo sentirse un dios en un videojuego), sino que se abre en su totalidad, mostrando la diversidad de la que no hace gala al principio.

Shinji Mikami se fue de Platinum Games pero nos dejó una joya, un legado arcade que resonará para siempre en la memoria de una *old-gen* que, para bien o para mal, ha marcado el futuro de la industria. Pasando la mano por delante a exclusivos con mayor presupuesto que el suyo, 'Vanquish' se erige como una cima en el diseño de los videojuegos: un mecanismo que no sabe de fisuras o engranajes mal encajados. Su frenetismo, su intensidad y un apartado gráfico que se mueve de manera estable aún con miles de balas surcando la pantalla y explosiones sin una sola ralentización, realzan lo que es para muchos (incluido yo) el TPS de la generación.

Sentirse un ejército formado por un solo hombre fue posible durante innumerables horas, encarnando a un personaje irreverente, que destroza a sus enemigos entre acrobacias y saltos, mientras las balas agujerean el aire a su alrededor. Quizás ése sea el sino de Shinji Mikami: ser el caballero dentro de esa blanca armadura decidido a destruir todos los convencionalismos que creíamos ciertos, aun a pesar de su propia integridad. Sólo quizás.

El sello de Platinum Games

'Bayonetta', 'Madworld', 'Metal Gear Rising Revengeance', 'The Wonderful 101'... Juegos que poseen el sello de calidad Platinum Games. Rápidos, frenéticos, desafiantes y sin tomarse en serio a sí mismos, se han ido labrando una reputación en pocos años y sobreviviendo aún sin encontrar el éxito comercial masivo. Pero, ¿qué es el elemento diferencial de Platinum Games? Atsushi Inaba responde: «Lo primero de todo es que debe haber siempre un elemento de sorpresa. Una idea innovadora que no se haya visto en un juego antes. Intentamos siempre desafiarnos a nosotros mismos y llegar a nuevas ideas. También querríamos que nuestros juegos fueran algo universal, aceptado y discutido durante largo tiempo.» Definitivamente, lo han conseguido con todo el mundo que se ha acercado a sus creaciones.





ESPÍRITUS DENTRO DE MÍ

Final Fantasy: La fuerza interior

---

por Alejandro Patiño

¿Y si todos los seres de la Naturaleza contaran con un aura propia, personal e intransferible? Una onda energética que definiera aquello que somos como si de una larga cadena de ADN se tratara. Una fuerza interior que empujara para unirnos a todos en un ciclo vital capaz de regenerarse de manera eficaz y sostenible.

Hironobu Sakaguchi

Hironobu Sakaguchi, nacido en Hitachi el 25 de noviembre de 1962. El señor que contaba cuentos a los cuenta-cuentos. Padre creador de la saga 'Final Fantasy', llegaría a ser vicepresidente ejecutivo de Squaresoft. De carácter amable y tranquilo, es sin duda uno de los nombres más importantes del RPG japonés. Sus obras siempre han sabido tocar el corazón, especialmente debido a su insistencia en temas universales como el amor, la amistad, la superación personal... todos ellos temas centrales en la saga de su creación. Debido al trágico fallecimiento de su madre, a la que Sakaguchi siempre estuvo muy unido, exploró el tema de la muerte -y la vida- en repetidas ocasiones; un tema que a todas luces marca y define su obra por completo. El fracaso comercial de 'La fuerza interior' le haría salir de Squaresoft, aunque posteriormente probaría suerte con la fundación de Mistwalker.

Aki Ross

Segunda protagonista femenina en la saga 'Final Fantasy', Aki se postula como uno de los personajes más fuertes y sacrificados de toda la serie. Aki confía profundamente en los valores de la humanidad para combatir la adversidad y lo ofrece todo, incluso su cuerpo, para colaborar en la recuperación del planeta. Con una formación académica intachable, unos valores a prueba de bombas y una responsabilidad impropia de su juventud, Aki es el hilo conductor perfecto para las vicisitudes de la trama. En un gesto lleno de significado, Sakagachi le daría el nombre de su propia madre, mostrando tanto su absoluta implicación en el proyecto como la importancia de la protagonista.

Recuerdo el momento en que se anunció a bombo y platillo la película de 'Final Fantasy'. Era una época de concatenación entre el video CG y la narrativa guionizada. Época del esplendor del JRPG, de competir por el número de discos que traía cada juego y de valorarlos por la calidad de los vídeos. La animación por ordenador estaba de moda. Pixar había hecho ya de las suyas con películas como 'Toy Story' (1995), 'Bichos, una aventura en miniatura' (1998) o 'Toy Story 2' (1999), pero la gente quería más. Era como cuando te descubren algo nuevo y no eres capaz de verle el techo. 'La fuerza interior' tendría el honor -y la responsabilidad- de ser la primera película de animación por ordenador creada enteramente con personajes realistas, que trataban de emular a actores reales. En 2001, y con un presupuesto de 137 millones de dólares -que multiplicaba por 4,5 el presupuesto de Pixar con 'Toy Story'- nos llegaría la primera película basada en un universo de 'Final Fantasy'. Una película adelantada a su tiempo, en todos los sentidos, que cometería varios errores, pero que acabó cosechando una crítica demasiado negativa para la belleza del mensaje que transmite.

Hironobu Sakaguchi, padre de la saga Final Fantasy iba a ser el encargado de dirigir 'La fuerza interior'. Tras un montón de años emocionándonos con maravillosas historias, había ido poco a poco interesándose en la animación por ordenador. Como subdirector de Squaresoft, y aprovechando la reciente creación de Square Pictures en 1997 para elaborar secuencias CGI que nutrieran los juegos de Squaresoft, Sakaguchi tendría su oportunidad para probarse como director en este campo. Talentoso director de videojuegos hasta 'Final Fantasy V' y exitoso productor desde 'Final Fantasy VI', Sakaguchi acometía un nuevo reto personal. Y como siempre nos tuvo acostumbrados, tomaría la vertiente más personal de su talento para enfrentarse a lo desconocido.

La Tierra, año 2065. Hace 34 años que los espectros llegaron a bordo del meteorito Leónidas. En pocos días arrasaron con la práctica totalidad de la humanidad, condenando a los pocos supervivientes a refugiarse en ciudades escudo. En la nueva New York City, la Ciudad Barrera 42, un consejo formado por las mayores personalidades en materia científica y política debaten la necesidad de disparar el gran cañón Zeus contra el mayor foco alienígena, el lugar donde impactó el meteorito en las montañas cercanas al mar Caspio.

Mientras tanto, una mujer arriesga su vida buscando una planta. La doctora Aki Ross no duda en ponerse en peligro para encontrar formas de vida en un planeta prácticamente desierto. Colabora con el doctor Sid en sus investigaciones para sustentar una teoría que ambos creen que es la única oportunidad para vencer la amenaza alienígena.



Encuentra la planta en el momento preciso. Está rodeada de espectros cuando el escuadrón 'La mirada intensa' la encuentra.

Ya de entrada la película deja muy a las claras que el tema a tratar será un clásico entre las obras del señor Sakaguchi. En 'La fuerza interior' la muerte abre el telón con su macabra presencia, el planeta entero está casi despoblado debido al yugo de una raza alienígena que lleva una treintena alimentándose de almas humanas. Incluso son denominados *fantasmas*, debido a su carácter incorpóreo. En su enésima búsqueda de la respuesta sobre los misterios de la vida y la muerte, Sakaguchi nos presenta un mundo devastado en el que tan sólo una débil esperanza es capaz de arrojar algo de luz sobre tantísima oscuridad.

Las convicciones del doctor Sid defienden la teoría de Gea, según la cual todos los seres que pueblan La Tierra tienen un espíritu. La Tierra, a su vez, también cuenta con un espíritu propio. Cuando un ser vivo muere, su espíritu enriquecido por las experiencias de la vida vuelve a Gea, alimentando el espíritu de La Tierra y haciendo que éste crezca.

Todos los seres tienen un espíritu expresado en base a un patrón de energía bioetérea. Como es bien conocido y ampliamente demostrado, dos ondas bioetéreas opuestas se neutralizan mutuamente, por lo que de ser capaces de crear una onda de energía diametralmente opuesta a la onda que emiten los fantasmas, dispondríamos de un arma eficaz capaz de destruirlos. El problema principal es que los espectros han arrasado con la mayor parte de la vida del planeta, por lo que encontrar los organismos vivos que emiten las ondas necesarias para crear la onda opuesta a la de los fantasmas es algo muy complicado. Se necesitan ocho patrones de ondas diferentes, que suponen la búsqueda de ocho espíritus, ocho seres vivos cuya combinación de ondas bioetéreas daría como resultado la onda opuesta a la que emiten los espectros. Toda una declaración de intenciones: sólo la vida es capaz de hacer frente a la muerte. Sakaguchi no se vende, es fiel a sus principios y por ellos es capaz de morir; por tan sólo una idea. Frente a la rendición y la locura de la muerte, la perseverancia y la razón de la vida. Sakaguchi está siempre tratando de buscar justificaciones a la existencia o explicaciones para la muerte; desde la duda existencial de Cecil explicada a través de sus orígenes en 'Final Fantasy IV' hasta la obsesión por la herencia genética de Jénova en 'Final Fantasy VII' , el problema de identidad de Vivi en 'Final Fantasy IX' o el concepto



de vida onírica de los eones en 'Final Fantasy X'. 'La fuerza interior' aboga por la fuerza de la vida en sí misma. Esa fuerza que todos llevamos dentro y que nos define, nos impulsa a ser lo que somos y a interactuar con los demás en la forma en que lo hacemos. Ese ansia por la supervivencia, mezclada con las dosis justas de amor, amistad y perseverancia, sin lugar a dudas los tres bloques de hormigón sobre los que se construye toda la saga 'Final Fantasy'.

Durante una reunión del consejo, el general Hein solicita el uso del cañón Zeus de manera inmediata y el doctor Sid explica su teoría. Como han comprobado en pacientes infectados por los fantasmas, cuando se les trata con energía bioetérea, el virus penetra más hondo en el tejido humano, tratando así de resguardarse de la onda. El doctor Sid teme que si se dispara el cañón Zeus, los fantasmas respondan de igual manera, adentrándose en la corteza de La Tierra y dañando al espíritu de Gea en el proceso. Por eso una onda que elimine a los espectros de manera instantánea es la única manera de destruirles. Viendo la falta de pruebas que sustenten las palabras del doctor Sid, Aki decide intervenir, mostrando que la onda inacabada del doctor Sid ha logrado recluir y mantener estable a un fantasma dentro de su propio cuerpo. Aki es el primer 'espíritu', y dentro suyo se han ido acoplando las ondas de todos los encontrados hasta la fecha. Faltan dos espíritus y muy poco tiempo. Los sueños de la doctora son cada vez más misteriosos, y eso sólo puede significar que los fantasmas de su interior están empezando a ganar la batalla.

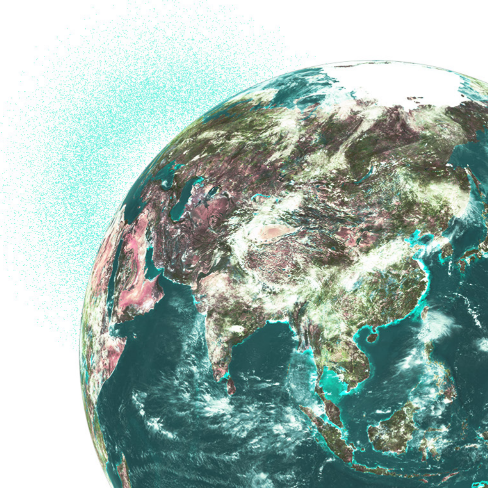
En este preciso instante, Sakaguchi saca toda la artillería. Aunque ya se intuye que Aki esconde algo, el momento en que todo se desvela es el verdadero punto de inflexión de la trama. La simbología es evidente. La doctora Aki Ross tiene la única clave disponible para la salvación del planeta: el prototipo de onda opuesta a la alienígena. Una onda creada con el mismo producto del planeta, la esencia de los seres vivos que en él habitan. El planeta utiliza sus propias armas para defenderse de la amenaza exterior. Y además utiliza a Aki como contenedor, parte y portadora del propio arma que supone la última esperanza. La Tierra utiliza a Aki, como el planeta de 'Final Fantasy VII', utiliza a sus Armas, enviándolas para protegerse a sí mismo de los Shinra que buscan destruirlo. Sin duda alcanza aquí el mensaje aún mayor relevancia, siendo una humana la portadora de tanta responsabilidad y esperanza. Pocas veces un personaje de la saga 'Final Fantasy' ha tenido tantísimo peso como el que tiene la doctora Aki Ross en este capítulo.

A partir de aquí, los acontecimientos se precipitan. Intentando convencer al consejo para que autorice el uso del cañón Zeus, el general Hein deja entrar a un número de espectros que

Gea y Gaia

Lo más curioso de la teoría de Gea serían sus más que evidentes raíces en la hipótesis de Gaia, elaborada por el afamado químico y meteorólogo James Ephraim Lovelock . Tras haber participado en el primer envío a Marte para estudiar la viabilidad de la vida en el planeta rojo, Lovelock apreció que para que en un astro hubiera vida no sólo era necesaria la reunión de unas características que la hicieran posible, sino que a posteriori, eran estas mismas características las encargadas de regular la vida en el planeta, haciéndola de esta manera posible. Así, sería la misma Tierra y todos sus habitantes y cuerpos inertes los únicos capaces de garantizar la vida en el planeta.

Para elaborar la teoría de Gea, Sakaguchi coge lo que le gusta de la hipótesis de Gaia y le da vida, en el más amplio sentido de la palabra. Preocupado por la vida y atemorizado por la muerte, como siempre estuvo el genio detrás de 'Final Fantasy', Sakaguchi decide añadir el sintoísmo al cóctel. Todas las cosas de la Naturaleza tienen un alma. Esta religión, considerada originaria de Japón y expresada tantas veces a través de seres míticos invocables o fuerzas misteriosas que mueven el mundo en la saga de sus amores, golpea de verdad en 'La fuerza interior', ejerciendo de poderoso contraste con la modernidad que de por si destila una producción del género de la ciencia ficción, acrecentada en este caso por la evidente novedad de la animación CGI.





Sueños y fantasmas

Los sueños de Aki constituyen uno de los puntos sobre los que se apoya la narrativa. Desde que su cuerpo alberga a uno de los fantasmas, Aki ha estado teniendo un extraño sueño, que se repite continuamente y que la sitúa en un planeta semidesértico. Al principio sólo ve eso pero en cada oportunidad, vislumbra un trozo más, por lo que cada vez puede entender más de lo que ella entiende como un mensaje cifrado. Poco a poco, Aki advierte que se encuentra en mitad de una batalla entre unos extraños seres, que guardan cierto parecido con los fantasmas, pero que cuentan con un cuerpo físico. En uno de sus últimos sueños, Aki observa cómo el planeta entero explota, resquebrajándose en trozos y acabando con casi todos los alienígenas. Es entonces cuando comprende que los alienígenas murieron y viajaron a bordo de uno de los fragmentos de su planeta hasta impactar con La Tierra. Lo que pensaba que era una invasión alienígena resulta ser un hatajo de espectros tristes, enfadados y muy confundidos, que vagan por nuestro planeta sin saber qué es lo que les ha pasado. Esto explica la existencia de fantasmas enormes, que vendrían a formar parte de la fauna del planeta destruido. El meteorito Leónidas habría actuado en último término como una gigantesca Arca de Noé para la vida (o no-vida) alienígena.

piensa es capaz de controlar, justo en el momento en que todo se destapa. Aki tiene su último sueño, en el que se descubre que los fantasmas no son un ejército invasor, sino solamente las almas imperecederas de los seres vivos que un día fueron. Tras explotar su planeta, sus habitantes no pudieron sobrevivir al viaje del meteorito hasta La Tierra. Al estar muertos, los fantasmas -o más bien espectros- pueden moverse a través de los canales de energía bioetérea de la Ciudad Barrera 42, por lo que terminan invadiéndola. Tan sólo falta un espíritu. Aki y Grey, dirigidos por el doctor Sid llegan al meteorito Leónidas, en una misión desesperada con la única finalidad de encontrar el espíritu que complete la onda. Llegados a este punto, la única esperanza para la vida en La Tierra es que Aki y Grey logren encontrar al último espíritu en las inmediaciones del cráter formado por el meteorito, guiados únicamente a través de una conexión de audio con el doctor Sid.

Sakaguchi nos presenta una escena final de auténtica altura, con el general Hein huido a la ingravidez del Cañón Zeus, disparando desde la atmósfera, lleno de odio y rabia para acabar con los espectros, con Aki, con el planeta y con absolutamente todo lo que se le ponga por delante. Representa la inconsciencia de la rabia y la desesperanza. Tras perder a su familia a manos de los espectros, el general Hein eligió la muerte y la desesperación en lugar de la vida y la esperanza, y por ello es que se encuentra consumido por su propia ignorancia. Justo cuando el radar muestra al último espíritu, una última detonación del cañón Zeus lo destruye, dejando a Aki y a Grey con aún menos posibilidades de éxito que hace unos minutos. Lo que sucederá a continuación será una auténtica lección de vida; uno de los mensajes más bellos lanzados en el medio de los videojuegos, en este caso hecho película.

Como amante de la saga hasta que innegablemente llegó a pervertirse, siento mucho dolor por lo que sucedió con 'La fuerza interior'. Resulta imposible dejar de admitir sus errores. No se puede tratar de contar una historia tan hecha para un videojuego con el lenguaje del cine. 'La fuerza interior' es como el pez que acabas de pescar del pantano. Se revuelve en un punzante estertor, enérgica explosión de vida que precede a la muerte, lucha por salvarse, pero acaba muriendo boqueando, asfixiado por sus propios errores, incapaz de respirar en un medio que no es el suyo. La película de 'Final Fantasy' -la auténtica, y no aquella que vino a ampliar un guion cerrado con el vil metal como objetivo- muere de ansias de gustarse. Cuenta con una grandísima historia, un mensaje de enorme belleza y una factura técnica aún a día de hoy envidiable, pero falla en la narrativa, lo que causa que parte del mensaje se pierda a menos que se investigue. Y ahí radica el error. Uno va al cine a pasar un buen rato.





LA CIUDADELA DEL TIEMPO

Efecto de masa

por David Molina



Uno de los tantos subgéneros de ciencia ficción es la *space opera*; en ésta se suelen tratar temas que, disfrazados con planetas, galaxias y alienígenas, ya se contaban anteriormente en los *westerns*: la colonización y conquista del hombre en tierras comanches, la intolerancia y el racismo, así como la llegada de las nuevas máquinas y el avance de la tecnología. Podría atreverme a decir que 'Mass Effect' es 'Red Dead Redemption' en el espacio y sin una caja de arena. Marston y Shepard son Woody y Buzz Lightyear.



La sociedad Salariana se asemeja a la zona de Oriente Medio. Las relaciones entre el género masculino y femenino son cordiales y no intentan ser más que una relación de amistad, apartada del término y sentimiento de amor romántico, ya que los salarianos no entienden este concepto. Las relaciones sexuales son para mantener linajes, y las familias suelen cerrar negocios y tratos importantes con la fertilidad de sus hembras.

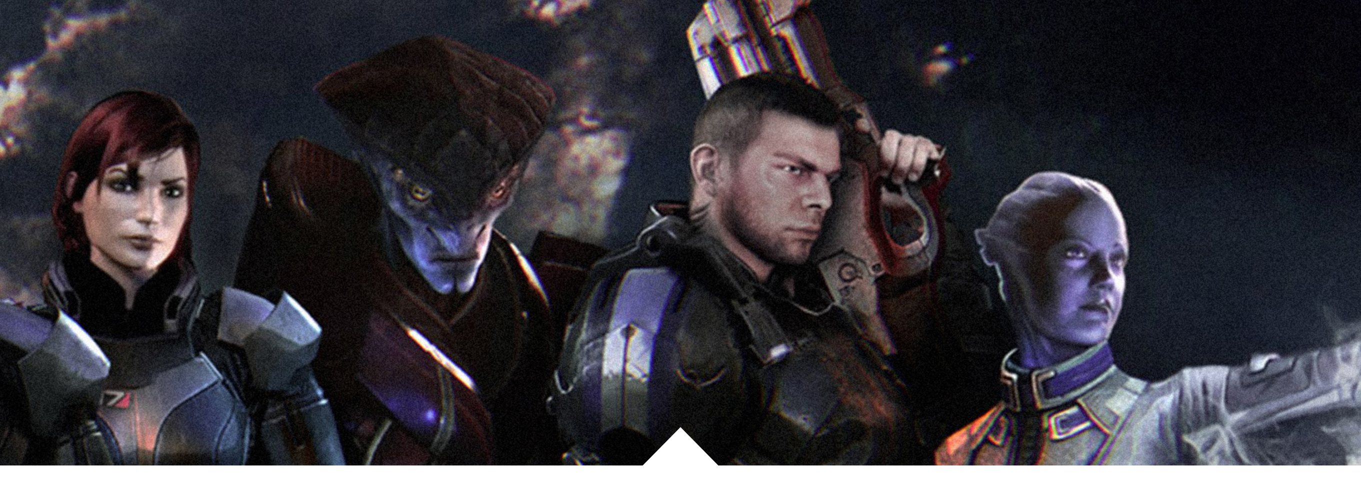
La sociedad Turiana es la utopía humana por excelencia. Su sistema se basa en una meritocracia jerárquica, la cual se hace posible a través de lo que ellos denominan 'honor Turiano', y que consiste en una férrea disciplina ética y personal en la que el individuo aprende a asumir las responsabilidades que acarrean sus propias decisiones, sean buenas o malas. Esta sociedad está compuesta por 27 grados de ciudadanía, cuyo grado más básico lo conforman niños y especies tuteladas, y en cuya cima se encuentra el Primarca, que concentra su trabajo en el ámbito militar, dejando las labores políticas a individuos de menor rango confiando en que desarrollen sus labores de manera competente.

Las influencias

Parece que fue ayer cuando BioWare, tras haber triunfado con la saga 'Knights of the Old Republic', lanzaba en exclusiva para Xbox 360 la primera parte de una trilogía de ciencia ficción cuya riqueza y mitología estaban dispuestas a rivalizar con el universo creado por George Lucas en 'Star Wars'. Muy claros son los puntos en los que ambos universos parecen ser uno mismo. 'Mass Effect' se nutre de la energía que 'Star Wars' creó en su momento, una energía que fue mermando lentamente con la trilogía moderna. Sería sencillo señalar a dedillo todos esos detalles que la epopeya de Shepard ha cogido prestada a los Jedi; por ejemplo, los bióticos y la fuerza parecen tratar de un mismo poder que surge de la energía de la galaxia. Pero detrás de toda esa primera tosca capa, hay mucho más que rascar.

Drew Karpyshyn, guionista parcial de la saga y parte fundamental del equipo creativo de BioWare, nos contaba de manera personal cuáles fueron las referencias reales al crear la saga 'Mass Effect':

«La mayor parte de nuestras influencias vinieron de clásicos de la ciencia ficción de los '70 y '80 con los que habíamos crecido: 'Star Wars', 'Star Trek', 'Terminator', 'Alien', 'Battlestar Galactica', etc. También nos influenciaron clásicos de la literatura, como Asimov, y autores más recientes como Vernor Vinge. [...]Obviamente, 'Star Wars' es una gran influencia para cualquier fan de mi generación al que le encantara la ciencia ficción, porque es algo con lo que crecí. Sin embargo, en el género se suelen ver muchos factores que son comunes en muchas películas, juegos y libros, de modo que a veces parece como si estuviéramos tomando prestado algo de una fuente cuando en realidad sólo nos estamos basando en las convenciones estándar del género. [...] Estuvimos durante todo un año trabajando en los detalles del universo, estableciendo la cultura y la historia de cada una de las especies alienígenas para que resultara realista.»



Seguro que has soñado alguna vez con ser Flash Gordon, embarcarte en la Estrella de la Muerte con un viaje de ida pero sin vuelta al infinito o, simplemente, disfrutar cada vez que escuchas la majestuosa melodía de Richard Strauss ('Así habló Zaratustra') que nos conduce irremediablemente a hablar, una vez tras otra, de la portentosa '2001: Una odisea del espacio'. Pues bien, todos estos sueños húmedos de la ópera espacial confluyen en 'Mass Effect', la última lección –o intento– del RPG occidental.

Con un presupuesto de 137 millones de dólares, 'Final Fantasy: La fuerza interior' encabezaría una revolución estética y visual que poco a poco sería heredada por otras producciones. BioWare sabía que tenía mucho que exprimir de allí, y no es difícil entrever cómo la estética de ambos proyectos parecen unirse en un mismo punto: armaduras estilizadas, utensilios con pantallas holográficas, visores... Toda una gran cantidad de detalles que se mezclan para dejar a un lado las túnicas y pasar a una era de esplendor tecnológico.

Pero no sólo de estética se empapa 'Mass Effect', sino que en su universo y su historia podemos hallar un conglomerado firme que nos presentan como una única pieza con pequeños retazos con los que dar vida a la pequeña criatura de BioWare. El viaje de Odiseo hacia su amada Ítaca es el camino que Shepard deberá recorrer para escribir el destino de la galaxia que tiene en sus manos. Un simple humano dotado de habilidades para la guerra –hola de nuevo, Ulises– que viajará con su tripulación por la infinidad de la galaxia, para luego pasar de la cultura griega al cristianismo y, como Jesucristo, sacrificarse para resucitar a tiempo y guiar la galaxia hacia la salvación. En este punto, la influencia es bastante palpable, ya que vemos como Shepard actúa como profeta de los Proteanos, una raza milenaria que fue masacrada por los Segadores, que bien podrían ser los jinetes del apocalipsis intergaláctico.

Los Krogan serían en la galaxia lo que a la historia fueron los pueblos nórdicos. La guerra corre por sus venas, y su sociedad ha sido construida alrededor de una actitud que se basa en matar y saquear. La sociedad Krogan está dividida por clanes, al igual que los pueblos escandinavos. Son seres que, bien organizados, pudieron haber controlado toda la galaxia bajo un mismo clan, pero por separado nunca lo lograron.

La sociedad Asari podríamos relacionarla de manera muy cercana con la sociedad griega: estos alienígenas celestes tienen un culto al placer que podría recordarnos a la doctrina de Epicuro. Su sistema político se basa en ciudades-estado republicanas sin líderes, cuyas decisiones políticas se votan de manera pública, virtualmente.

Los Quarianos son repudiados por el resto de las razas por haber creado a los Geth y desencadenar con ello una guerra de proporciones catastróficas y una prohibición de las investigaciones de inteligencia artificial en toda la galaxia. Actualmente son nómadas, y basan su economía en la recolección de chatarra espacial, que adaptan a sus precarias naves, algo que se asemeja a los pueblos gitanos y ambulantes de nuestro tiempo.

Lovecraft es transportado hasta 'Mass Effect' para poner una gran parte de su mitología en la composición y el papel de la religión. Nos presenta un universo sin Dios, donde la mayor parte de la humanidad ha prescindido de sus creencias y no adora a deidades; ergo, muchos andan perdidos y se preguntan sobre qué hacer ahora, en qué creer. BioWare se sube a la mesa, se pone a bailar y responde a esa pregunta citando a Lovecraft y haciendo entrar en escena a los Segadores: seres primigenios que han estado ahí desde siempre, inmortales y vigilantes. Ellos mismos han estado controlando la evolución de la vida gracias a los relés de masa, y sin haber logrado nunca alcanzar un organismo orgánico predilecto, van exterminando toda aquella raza que alcanza un grado de evolución muy avanzado.

«No tenemos un principio. No tenemos un fin. Somos infinitos. Millones de años después de que vuestra civilización haya sido erradicada y olvidada, nosotros seguiremos.»

Entonces, ¿cómo afronta la humanidad un universo en el cual aquello que se asemeja a Dios, es el enemigo, un enemigo que nos deja en cueros y nos obliga a cooperar entre las razas de la galaxia para dar esperanzas y hacer que cobre sentido la estancia en este universo? La negación de Dios y la representación de éste como mayor amenaza reflejan como ningún otro elemento la desesperanza de nuestro tiempo. Es la cuenta atrás del reloj nuclear de 'Watchmen', y nos deja indefensos ante un futuro inevitable. 'Mass Effect' nos sitúa ante el valor mismo de la raza humana como forma de vida, y su valor dentro del juego cósmico que propone convirtiendo al jugador en su propio Dios, al transformar a éste en enemigo de los Segadores.

Mass Effect: el inicio de una saga

BioWare, reconocida como una desarrolladora especializada en el rol clásico de héroes y magos -con alguna escapada furtiva a ambientaciones que le eran extrañas ('Star Wars: Knights of the Old Republic', 'Jade Empire')-, decidió allá por 2005 que el tiempo de desarrollar juegos clónicos bajo una misma estética debía acabar, y que debían plantearse nuevos retos, embarcarse en una aventura que dejara atrás las etiquetas de la compañía y la pudiera plantar en una nueva edad de oro (la promesa de la *next gen*). Recordemos que por aquel entonces Xbox 360 estaba en sus primeros años de vida y aún necesitaba petarlo bien fuerte. Tras varias noches locas y *brainstormings* de oficina, 'Mass Effect' fue engendrado y lanzado en 2007.

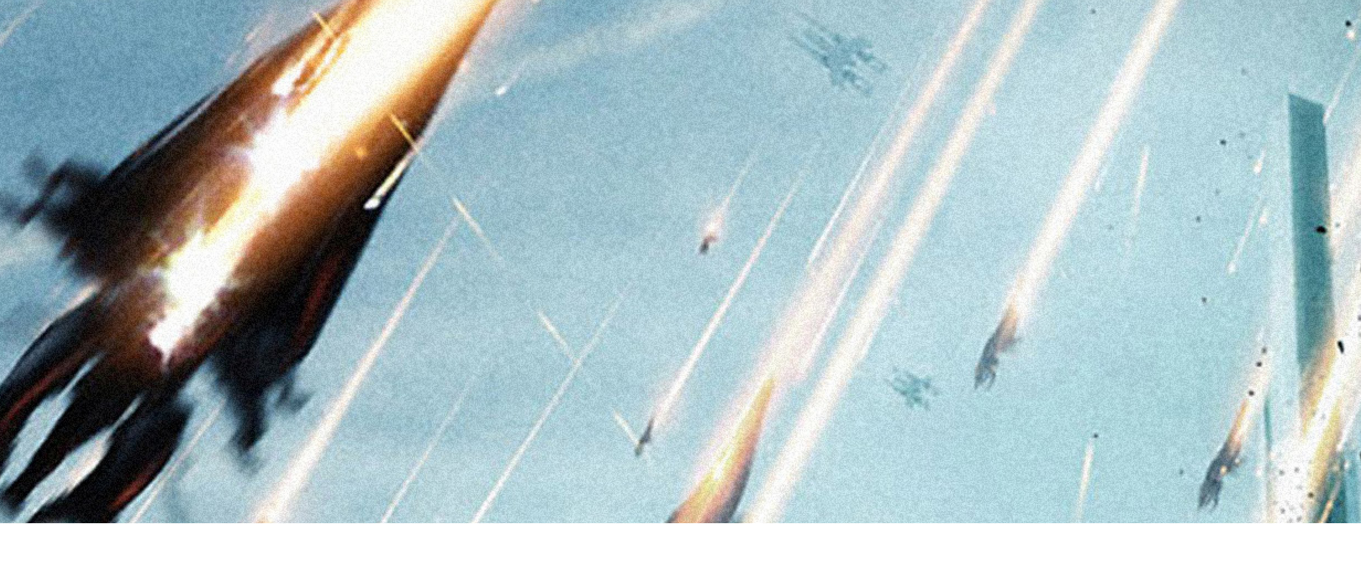
Pero 'Mass Effect' nunca ha sido un juego de rol. Sí es cierto que incorpora detalles del género, pero la hibridación con el sistema de combate de *shooter* hace que no se pueda distinguir la frontera donde empieza un género y acaba el otro; no obstante, crea una simbiosis con las que acabas familiarizándote, y que en la segunda entrega de la saga lleva a su máximo esplendor, siendo esta entrega más completa en cuanto a oferta. Entonces, amigo mío, yo me pregunto... ¿por qué atribuir detalles de rol a esta saga?

«Nos situamos en 2183, hace treinta y cinco años. La humanidad descubrió un artefacto tecnológico perteneciente a una civilización tecnológicamente avanzada pero extinta, los Proteanos. Gracias a este descubrimiento, avanzaron rápidamente. Ahora, el universo está en peligro, y el destino de todos los seres que habitan la galaxia ha sido depositado en las manos del comandante Shepard, un soldado humano experimentado, elegido por el Consejo de la Ciudadela para servir como Espectro.»

BioWare nos pone en situación con este breve resumen de todo lo sucedido anteriormente al inicio de la epopeya. El juego nos invita a crear al comandante a nuestra imagen y semejanza, elegir su pasado y el tipo de soldado que queremos que sea; en esta selección tenemos una variedad curiosa de *clases* a escoger, donde podemos encontrar desde el típico soldado *Action Man* hasta un guerrero capaz de controlar poderes bióticos y utilizar la 'fuerza' a su antojo (bueno, no le llaman 'fuerza' pero claramente podemos ser un jedi armado con un rifle). En este punto, nada más empezar, podemos pensar que claro, como







nos dejan crear un personaje personalizado, esto es un juego de rol puro: joder, ¡seguro que lo es! Avanzas en el juego y tienes un molón sistema de niveles que te permite elegir una amplia variedad de habilidades gastando puntos. Todo parece ser rol de corte occidental, hasta que te explota todo en la cara y BioWare apuesta por erradicar todo ese perfume RPG que se apreciaba para convertir la saga en un *shooter* con un sistema de diálogos que altera el guión y el camino a seguir en la trama.

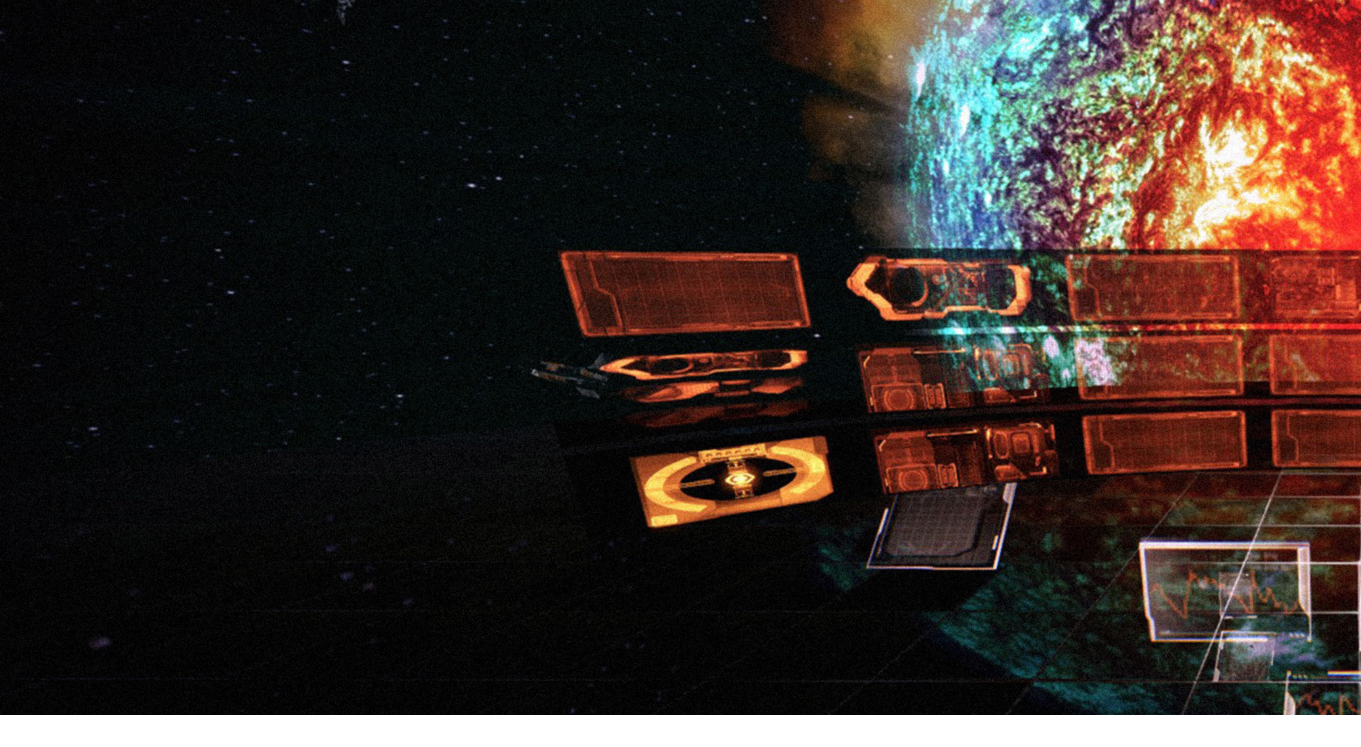
Un giro comercial en la que BioWare se acobarda y recula. Un giro en el que, de un escobazo, elimina todo un sistema de rol que podría haber sido modificado para experimentar dentro de un género casposo y trillado. Pasamos de tener unas mecánicas experimentales que juegan con el mestizaje entre rol y *shooter* a un *shooter* con toques roleros que no tienen nada de RPG. La primera entrega de la saga puede ser más o menos brillante que sus predecesoras, pero lo que es innegable es que arriesga, intenta ir un paso más allá. Puede que ese mestizaje no fuera del todo perfecto, ni tan siquiera bueno, pero es un mestizaje en el que sí podemos notar que quizás estemos ante un gran juego de rol.

Mass Effect 2: la Biblia

La segunda parte de la saga, para bien o para mal, juega con nosotros desde que empezamos la partida: un enemigo desconocido nos tiende una emboscada y nuestra amada Normandía es destruida. A todo esto nuestro protagonista se sacrifica para salvar a su tripulación y muere. ¡BOM! En tu cara. ¿Alguien había pedido una muerte por todo lo alto? Lo siento, pero vas a tener que agonizar, ya que esas muertes salen muy caras: te ha tocado morir ahogado en el vacío por una fuga en tu traje. Chúpate esa, soldadito.

«En BioWare, hemos estado haciendo el diálogo y argumentos de ramificación desde los juegos originales de 'Baldur's Gate': tenemos mucha experiencia con esta forma de contar historias. Obviamente, esto hace las cosas más difíciles, y hemos ideado una amplia variedad de métodos y herramientas para tratar de mantener un registro de todas las posibles decisiones. Es un proceso que ha evolucionado a lo largo de los años y es diferente para cada proyecto, por lo que no es un conjunto de reglas preestablecidas. Sólo hay que ser organizado y asegurarse de que todos en el equipo de guionistas -y los otros departamentos- está en constante comunicación.»





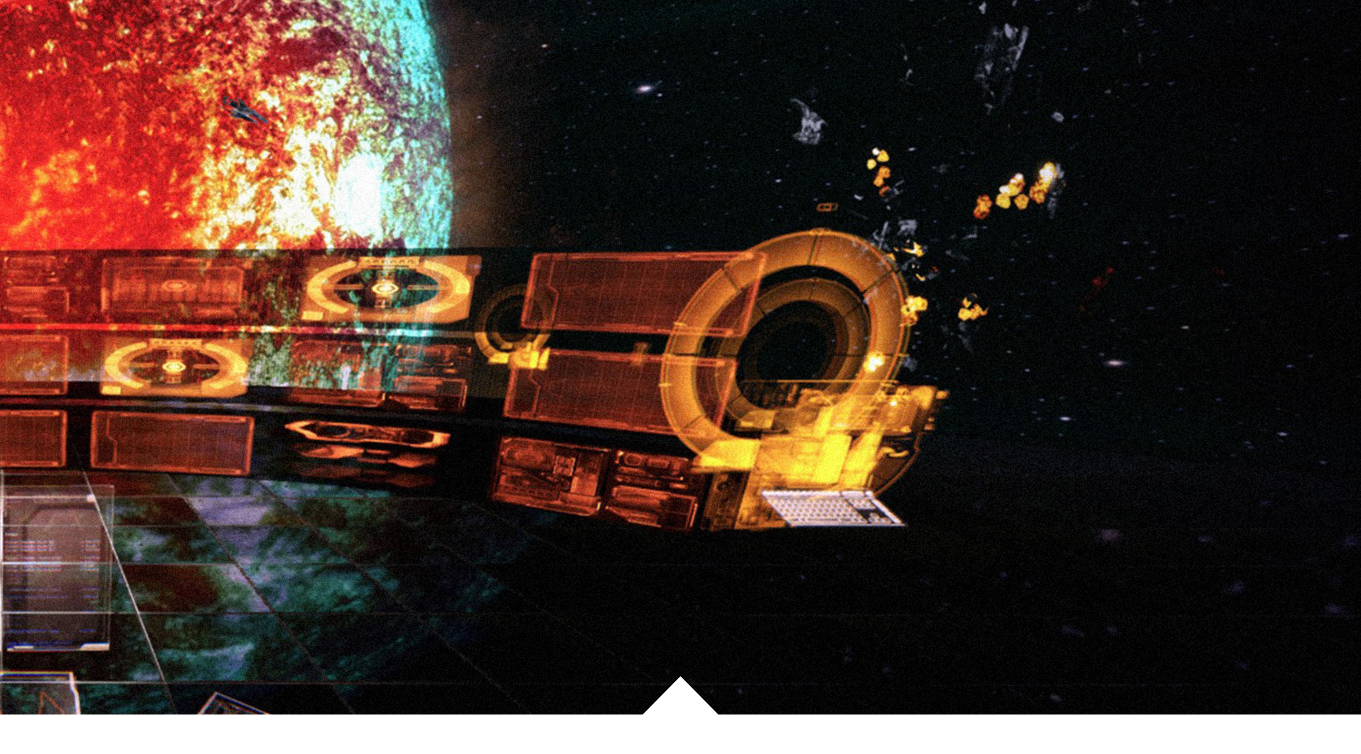
'Mass Effect 2' nos vuelve a plasmar una vez más, en nuestra cara y sin ningún tapujo, la relación entre Cristo y Shepard. Tras la muerte de nuestro soldado, los créditos irán apareciendo en nuestra pantalla mientras observamos cómo Shepard está siendo restaurado para volver a la vida y patear culos Geth de nuevo. Esta vez, con una tripulación renovada, y muchas caras nuevas que se unirán a Shepard en una misión suicida para intentar, una vez más, acabar con la amenaza segadora. Pero aunque la trama de esta segunda entrega (y de toda la saga) sea lo más importante, 'Mass Effect 2' brilla por todo aquello en lo que se diferencia con 'Mass Effect', sea esto para bien o para mal. Sacrifica, como he dicho, los tonos roleros, para descargar plomo camino a la misión suicida y la epicidad. Y es que 'Mass Effect 2' no es el mejor juego de la saga porque sí, sino que el tono épico y las situaciones desesperadas hacen que esta entrega cuente con momentos de verdadera tensión; y esto, amigo mío, es bien apreciado por el público de Hollywood. BioWare deja atrás un enemigo con cara y nombre para pasar, en esta segunda entrega, a un enemigo que no puede ser vencido: un enemigo que es Dios.

Mass Effect 3: el tercer advenimiento

«El camino del hombre recto está por todos lados rodeado por las injusticias de los egoístas y la tiranía de los hombres malos. Bendito sea aquel pastor que en nombre de la caridad y de la buena voluntad saque a los débiles del valle de la oscuridad, pues ese es el verdadero guardián de su hermano y el descubridor de los niños perdidos. Y os aseguro que vendré a castigar con gran venganza y furiosa cólera a aquellos que pretendan envenenar y destruir a mis hermanos. Y tú sabrás que mi nombre es Yahveh cuando caiga mi venganza sobre ti.»

Ezequiel 25:17

Aunque haya sido bautizado y posteriormente haya hecho la comunión, no me veo como un hombre religioso. Pese a ello, me he leído parte de 'La Biblia', y conozco algunos pasajes del Nuevo y Viejo Testamento. El Hombre Ilusorio vendría a responder a una virtualización algo descafeinada de Judas, quien traiciona a Jesús, al que Shepard representa claramente en 'Mass Effect'. Esta tercera entrega vendría a ser el sacrificio del héroe en pos de la civilización galáctica, el sacrificio



del elegido para salvar a su pueblo; los hermanos Wachowski también engendraron un elegido que guiara a la humanidad en el mito de la caverna modernizado de 'Matrix' para salvar a la humanidad de un enemigo mecanizado que se asemeja a los segadores.

Shepard lleva demasiado tiempo luchando por una causa perdida. Hemos perdido amigos por el camino, hemos recibido duros golpes y todavía seguimos ahí, luchando para salvar a toda una galaxia ante la terrible amenaza segadora. Nuestro héroe ya no es el mismo, la masacre que está viviendo hace que no pueda dormir, que incluso tenga pesadillas. Pero la cosa no va más allá, se queda en sólo eso: un soldado con la conciencia intranquila pero que no madura, que no se abre del todo para que podamos conocer mejor a Shepard, nuestro Shepard. Esas expresiones frívolas y vacías deberían haber sido llenadas con algo más, en vez de con nada. ¡Joder, Shepard! Eres un soldado que se ha pateado la galaxia de un rincón a otro, que ha perdido gente a la que quería, que ha tenido que tomar decisiones que nadie más querría tomar y que ha pateado culos que muchos hubieran querido patear, pero tu manera de expresarlo se asemeja más a la de un quinceañero al que ha sido rechazado y nunca ha visto nada fuera de su pueblo. Tú eres el mismo, no ha cambiado nada en ti y aun así, no logras convencerme; para rizar el rizo solo faltaría haber visto cómo llorabas abrazando un cojín en la cama de tu camarote.

Sabíamos que ésta iba a ser una guerra perdida desde el primer momento: las cosas sólo iban de mal en peor y siempre había una piedra mayor que la anterior que nos hacía tropezar y caer de nuevo. Sabíamos que la opción más fácil era apartarnos y mirar para otro lado, pero finalmente -y todavía me pregunto por qué- conseguimos resolver situaciones auténticamente inverosímiles y reconciliar el universo a base de hostias bien dadas. Una resolución que a muchos no les gustó: viajaron contigo hasta los confines más remotos de la galaxia, sintiendo cada momento contigo como si fuérais uno mismo, y acabaron en mejor o peor grado su viaje por el universo BioWare para después, ¿qué? Dar pataletas a las puertas de un colegio de pago. Fingiendo haber entendido el final que nos tenías preparado, y reclamando la edición porque el final no les había gustado, porque no era el que ellos querían; éstos son los que después quieren que



el videojuego sea considerado como arte. ¿Acaso se le exigió a Da Vinci que volviera a pintar 'La Mona Lisa' porque no se entiende su sonrisa? ¿Le pedimos a Cervantes que reescriba 'El Quijote' para que su protagonista sea feliz y coma perdices con Dulcinea? Pero bueno, aquí las masas fueron escuchadas y BioWare, a regañadientes, tuvo que bajarse los pantalones para que EA no perdiera dinero e imagen corporativa; no sé yo si pueden seguir perdiendo de ésa.

Al final, querido amigo, 'Mass Effect' es un viaje que, desemboque en el Mediterráneo o en el Mar Muerto, merece ser vivido. Elijamos lo que elijamos, siempre será nuestra elección, y aunque sirva esto en mayor o menor grado, nos da algo de libertad para ejecutar una opción de diálogo u otra.

Nos hace protagonistas de una aventura que no es la nuestra, y nos guía por una camino coloreado por tonos azules y rojos, salpicado de granulación cinematográfica. Nos hace tomar elecciones en nombre de Shepard para que éste sea una prolongación virtual de nosotros mismos. Cada acción en los diálogos tiene una reacción acorde con ésta; podemos ser un soldado modelo o un rebelde cabronazo, el juego nos deja elegir cómo será nuestro Shepard, pero el camino está demasiado marcado por las elecciones a tomar. Si quieres ser el buenazo, eliges la opción azul, y si quieres ser el malvado, la roja; esto, para alguien que no está familiarizado con los juegos de rol, le parecerá un bombazo, la panacea de la jugabilidad, pero para un jugador asiduo del género -bueno, intento de rol- es una tomadura de pelo. Acabas por seleccionar colores sin leer la opción, sabiendo que el resultado será favorable para la personalidad que Shepard haya tomado.

Un guión que presenta una premisa simple, pero que marca músculo en las relaciones entre compañeros, donde podremos intimar con nuestra tripulación: acabaremos siendo colegas de birras con Garrus, el turiano de gatillo fácil; nos enamoraremos de la joven Ashley Williams, una soldado bastante racista con los alienígenas; o quizás seamos hermanos de batalla de Urdnot Wrex, el krogan sediento de venganza. Estas son algunas de las interacciones que la cuadrilla de la Normandía nos ofrece para conocer más en profundidad, durante toda la saga, a los compañeros que han surgido a lo largo de la aventura para acompañarnos en un viaje y darnos a conocer que, en cada guerra, hay miles de historias que contar. Historias que se entrelazan en un punto en común: acabar con la amenaza Segadora y salvar a toda una galaxia.



Expandiendo la saga

'Mass Effect' no sólo se ha nutrido de los juegos en sus seis años de vida, sino que el universo ha dado fruto a varios productos que expanden en gran medida la saga principal. Si un juego de rol y acción es capaz de vender más de cinco millones de unidades por título y conseguir 800.000 reservas de su última entrega sólo en Estados Unidos, en una generación donde el *shooter* es el rey, algo debe de tener para que guste tanto.

En primer lugar, una serie de libros nos expande el canon de la saga, ya sea con historias anteriores al primer juego o posteriores. Por ejemplo, mientras que en 'Revelación' nos explican la vida de Anderson, el ex-capitán y fiel aliado de Shepard, y su relación con Saren, el espectro renegado del primer juego, 'Ascensión' nos plasma los hechos protagonizados por la científica Kahlee Sanders, que intentará salvar la vida de sus alumnas enfrentándose a Cerberus, explicando así ciertos detalles de 'Mass Effect 2' que no quedan claros si no lees la novela antes de jugar; una serie de libros que, junto a otros dos, expande el universo de 'Mass Effect' que los juegos nos muestran.

Luego tenemos una amplia publicación de cómics de canon oficial. 'Evolución' nos viste a un joven Hombre Ilusorio que lucha en el fervor de la batalla en la Guerra del Primer Contacto, que tuvo lugar poco después de que la humanidad se topara de lleno con los orgullosos turianos. Tras los hechos del primer juego, tenemos 'Redención', que nos cuenta qué hace Liara T'Soni, tripulante de la Normandía y científica especializada en los Proteanos, con el cuerpo de su amigo Shepard tras la introducción de 'Mass Effect 2', y cómo acabó éste en manos de Cerberus y el Proyecto Lázaro. Otros cómics del universo 'Mass Effect' son por ejemplo 'Invasión' y 'Homeworlds'.

'Mass Effect' ha sido una saga que ha marcado el corazón de muchos jugadores, y que no dejó indiferente a muchos. A día de hoy, con el anuncio de una cuarta entrega de la saga, no son pocos los que reviven las aventuras de Shepard y la tripulación de la Normandía mientras esperan ver de nuevo como ésta viaja por lo ancho y largo de la galaxia. Los rumores y especulaciones acerca de esta próxima entrega apuntan a que nos alejaremos totalmente de la historia de Shepard para dar paso a nuevas aventuras dentro de este universo tan extenso del que BioWare puede estar orgullosa de haber creado.

«Soy el comandante Shepard y ésta es mi tienda favorita en la Ciudadela.»



EL JUEGO TRAS EL GAZAPO

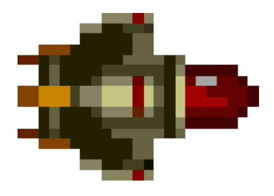
Zero Wing

por Alejandro Patiño



El malvado Cats acaba de decirte que «All your base are belong to us». No sabes por qué, pero no te lo has tomado nada bien, por lo que emprendes una misión suicida en una nave equivalente a un Seiscientos. Manejado por tu ansia de venganza y consumido por tu mala follá, subes a tu Zig y te dispones a darle su merecido a ese extranjero de acento extraño que ha tenido los bemoles de importunarte.





La versión americana y europea de 'Zero Wing' en Mega Drive originaron la coña que se convirtió en mito, el mito que se convirtió en leyenda y finalmente la leyenda que se convirtió en fenómeno meme de internet. 'Zero Wing' cuenta con una localización paupérrima. Tanto es así que las escasas líneas de guion que integran la introducción del juego son a duras penas entendibles. «Vuestra base entera nos pertenece» o «Todas vuestras bases nos pertenecen»: la mítica frase «All your base are belong to us» puede ser interpretada de maneras tan variopintas y todas ellas tan incorrectas, que la mofa y la befa llegarían para quedarse gracias a toda una generación de nerds con internet de alta velocidad a precio asequible y demasiado tiempo libre.

'Zero Wing' me llegó sin comerlo ni beberlo. Sin esperar ningún juego, recuerdo cierta tarde en el centro comercial, una muy loca oferta de dos juegos de Mega Drive por cuatro mil pesetas y una madre tan amorosa como dispuesta a dejarse convencer por el cándido hijo de mirada despierta y oscuro cabello de raya a un lado que un día fui. Recuerdo haber elegido 'Golden Axe II' y 'Zero Wing', y aunque de primeras gozaría de las mieles de la fantasía épica, finalmente sería 'Zero Wing' un título de altura que me brindó incluso más horas que el maravilloso *hack & slash* de Sega.

Cuando un chaval de 12-13 añitos inserta el cartucho de 'Zero Wing' en su consola, lo primero que hace es alucinar con esa pedazo de secuencia introductoria. Al poco, se encuentra disparando y maniobrando con la navecita, y no pasan más de quince minutos cuando se ha dado cuenta de que no es un título facilón. 'Zero Wing' puede parecer un título asequible para los entregados fans del *shoot'em up*; de hecho estoy convencido de que así es. Pero si has tocado el género siempre de pasada, nunca has tenido un juego de este estilo y además eres un niño, el reto es más que considerable.

Las cartas sobre la mesa: Zero Wing es un *shoot'em up* de *scroll* horizontal en el que manejamos una navecita pequeña pero molona que ha de restaurar el control sobre ciertas bases espaciales tomadas por el enemigo. Para hacerlo contamos con un limitado arsenal, una onda de corto alcance capaz de atraer a los enemigos (y así utilizarlos de escudo) y nuestra pericia como pilotos para sortear explosiones, disparos y rayos láser enemigos. A simple vista pudiera parecer que no inventa absolutamente nada. Así es. Tampoco es que sea demasiado necesario, ¿no?

'Zero Wing' nació como un arcade, y aunque es bien cierto que su versión más famosa es la de Mega Drive, no puede





Nos espera un apasionante y peligroso viaje por toda la galaxia. Para alcanzar el éxito en nuestra misión vamos a necesitar conocer a fondo los tres tipos de armamento disponibles:

•Armamento rojo: El cañón de fuego multi-dirigido es capaz de lanzar ráfagas en múltiples direcciones. Se trata de un arma que cuenta con un poder limitado pero que abarca gran parte de la pantalla y cuenta con una cadencia de tiro adecuada.

•Armamento azul: El láser intermitente de contacto emite rayos de gran poder destructivo y cadencia limitada. El punto débil es el alcance, ya que es el arma que menos parte de la pantalla es capaz de abarcar.

•Armamento verde: Los misiles teledirigidos cuentan con una cadencia de tiro increíble. Abarcan poca pantalla, pero cuentan con la ventaja de auto-dirigirse al objetivo más cercano, por lo que si anticipamos los movimientos y nos situamos adecuadamente lo convertimos con diferencia en el mejor armamento del título.

negarse la clara orientación del título hacia el terreno de las *coin-op*. El título ofrece partidas rápidas y directas, y a diferencia de otros hitos del género no hay que ir acumulando mejoras del armamento durante demasiado tiempo. Tres armas y tres mejoras para cada una, obtenidas en un orden prefijado. Es todo lo que necesita 'Zero Wing' para enganchar al jugador. Bueno, eso y las navecitas satélite obtenidas junto con la primera mejora. Estas navecitas rodean a nuestra nave Zig y disparan la misma arma que portemos, pero además son indestructibles, por lo que utilizadas con pericia pueden servirnos de escudo contra disparos enemigos o incluso pilotos kamikaze que buscan colisionar con nosotros. Incluso pueden utilizarse para colisionar premeditadamente contra los rivales con el fin de abatirlos. Se trata éste de uno de los puntos más originales y divertidos de 'Zero Wing', al ser una herramienta versátil que está prácticamente siempre disponible. Una cuarta mejora obtenida al azar con una probabilidad absurdamente insuficiente y una bomba para arrojar a los enemigos terminan de completar nuestro arsenal.

De corte clásico, factura poco ambiciosa y limitados recursos de marketing, 'Zero Wing' aboga por la inmortal jugabilidad de la que siempre ha hecho gala el género al que pertenece. En 'Zero Wing' vamos a enfrentarnos a jefes de mitad de nivel, enormes jefazos que ocupan más de la mitad de la pantalla y enrevesadas secciones donde hemos de pasar con nuestra nave por recónditos rincones sin rozar ni una pared. El juego aúna todos y cada uno de los clichés jugables del género, los ordena con maestría y les da un estilo propio. Pero ni por esas pasa con nota. Sería imposible negar que la curva de dificultad es confusa e irregular, y esto se debe en gran parte al patrón ordenado de aparición de *power-ups* y la enorme descompensación reinante entre



los diferentes armamentos. 'Zero Wing' es un juego facilísimo mientras seamos capaces de mantener el armamento verde al tercer nivel de intensidad; sin embargo, alcanza preocupantes picos de dificultad si cometemos un fallo y perdemos una vida relativamente cerca de algún jefe, ya que si el punto de control en el que nos dejan no nos permite conseguir al menos el primer armamento verde, seguramente la batalla contra el jefe nos robará varias vidas, al tiempo que nos romperá el ritmo del juego y nos pondrá de un inusitado mal humor. Podría decirse que 'Zero Wing' premia, pues, la partida perfecta: aquella en la que consigues el tercer *power-up* verde en el primer nivel y lo arrastras durante toda la partida, sin perder ni una sola vida. Pero esto sería tratar de justificar al juego y mentirnos a nosotros mismos. La variedad de armamentos en este género debería existir sólo para que cada tipo de jugador encuentre su estilo y explote sus virtudes; cuando uno de los tres armamentos es tan superior a cualquiera de los demás, todo deja de tener sentido y nos encontramos con los problemas ya señalados.

Al final de todo... ¿es 'Zero Wing' un juego recomendable? Desde luego. Se trata de un título que a pesar de sus evidentes carencias cuenta con una jugabilidad que engancha, tal vez no por los motivos que debiera, pero sigue siendo muy adictivo. Aunque no alcanza cotas de calidad similares a las de otros representantes del género en Mega Drive -como por ejemplo 'Thunderforce IV'- se trata de un título que vale la pena completar mucho más allá de la simple gracieta del *meme*. Una duración adecuada, un carisma a la altura y una banda sonora de inusitada calidad rock convierten la experiencia en más que recomendable para el aficionado al género o para cualquiera con un rato libre y ganas de poner a prueba sus reflejos.

Si hay un apartado que brilla por encima del resto en 'Zero Wing' es el sonoro. Y no gracias a los justitos sonidos FX, sino a las geniales composiciones rock a cargo de Tatsuya Uemura, Toshiaki Tomisawa y Masahiro Yuge. Se trata probablemente del mejor trabajo de los tres, y nos ofrece unos temas animados y cargados de épica, tan machacones y deliciosos que logran hacerte tararear durante mucho tiempo.





UN PICNIC AL BORDE DEL CAMINO A LA ZONA

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

por Pablo Saiz de Quevedo

Cuando los hermanos Arkady y Boris Strugatsky publicaron en 1972 la novela corta 'Picnic al borde del camino', que describía una Zona en la que las leyes de la física habían sido alteradas por una influencia alienígena, no podían imaginar hasta qué punto la vida imitaría al arte más de una década después. En 1986, la central de Chernobyl, en Ucrania, sufrió el accidente nuclear más catastrófico de la historia, obligando a establecer una zona de exclusión en un radio de treinta kilómetros. No es difícil pensar que, en el imaginario colectivo ucraniano, este desastre y la idea de la novela vayan muy unidos; por eso, tampoco es extraño que la desarrolladora ucraniana GSC Game World eligiera amalgamar estos elementos en su proyecto más ambicioso: un juego que, tras un problemático desarrollo de seis años, acabó saliendo al mercado bajo el nombre de 'S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl'.

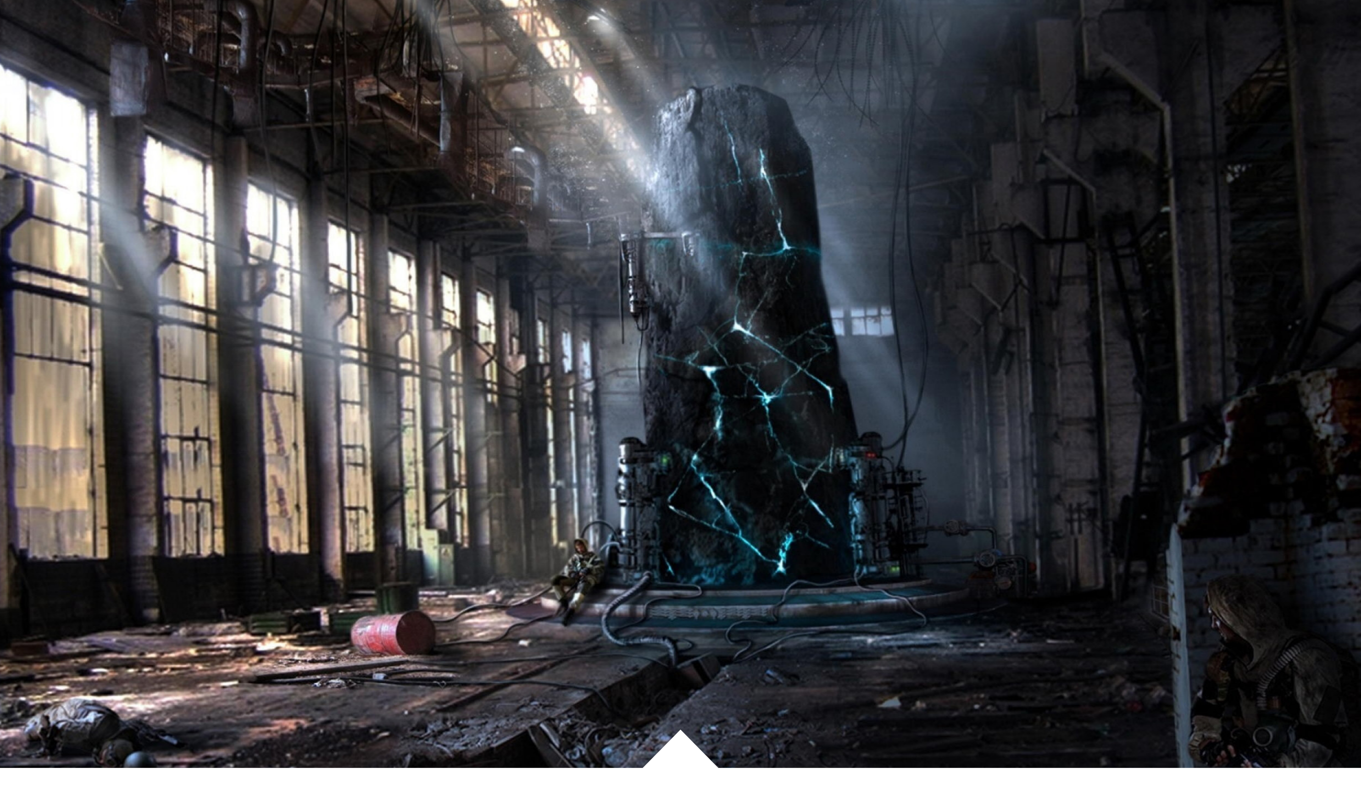
'S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl' nos transporta a la mencionada Zona de Exclusión en torno a la vieja central nuclear; un segundo desastre, ocurrido por causas desconocidas en 2006, la ha convertido en un yermo todavía más pesadillesco. La radiación ha provocado la aparición de espantosas criaturas mutantes, pero eso no es todo: en el entorno de la Zona también han surgido anomalías, extrañas áreas en las que las leyes de la física operan de manera distinta -y muchas veces mortífera- así como misteriosos artefactos cuyas propiedades son de gran interés para científicos de todo el mundo. Esto último ha convertido la Zona en el campo de trabajo de los S.T.A.L.K.E.R., aventureros a medio camino entre contrabandistas y exploradores, que arriesgan sus vidas sorteando las barricadas del ejército ucraniano para intentar ganar una fortuna con los frutos de la Zona. Nosotros somos el Marcado, un S.T.A.L.K.E.R. amnésico que busca recuperar su identidad partiendo de una pista: una PDA con la orden «Mata a Strelok» que llevaba encima cuando recuperó la consciencia.

'S.T.A.L.K.E.R.' es sobre todo un FPS, pero bebe lo suficiente del rol y el *survival horror* como para ofrecer una experiencia de lo más atípica para su



época. Desde que comenzamos, apenas armados con una pistola y un mísero cargador de repuesto, somos conscientes de que estamos en un entorno en el que los recursos de todo tipo escasean, y que como buen S.T.A.L.K.E.R. debemos rapiñar todo lo que podamos. Unamos a eso un combate de lo más letal, en el que hasta con la mejor armadura nos pueden dejar tiesos de un par de tiros, y la constante necesidad de alimentarnos y controlar nuestro nivel de radiación, además de las extrañas y mortíferas anomalías -que, al igual que en la novela original y la aclamada adaptación fílmica de 1979, debemos localizar arrojando tornillos- y tenemos las mimbres del *survival* más que tejidas; la parte de *horror*, por supuesto, la ponen los monstruos mutantes, los interiores derruidos y oscuros por los que transcurre en varios momentos la acción, y las extrañas pesadillas que asaltan a ratos a nuestro protagonista. El poco contacto no hostil lo tenemos en alguno de los escasos asentamientos humanos, en los que podemos comerciar, aceptar misiones secundarias -por lo general, con un límite de tiempo ridículamente corto- y relacionarnos con otros desdichados habitantes de la Zona.

Porque si algo caracteriza a la Zona, y a los que viven dentro de ella, es la desdicha. Desdichados son los S.T.A.L.K.E.R. independientes, que tienen que jugarse la vida cada día entre fenómenos que violan las leyes de la física, monstruitos, soldados de gatillo fácil y bandidos dispuestos a matarles y saquear sus cadáveres; desdichados los que pertenecen a una de las facciones, pues la protección de tener a compañeros de armas de poco sirve al estar atrapado en una guerra contra otros S.T.A.L.K.E.R. por diferencias ideológicas; desdichados los bandidos, que deben vivir de lo poco que saquean a los S.T.A.L.K.E.R., sabiendo además que no habrá cuartel para ellos si se organizan para atacarles o si alguna facción les pone en su punto de mira, y que tienen para siempre vedado el acceso a los asentamientos que son lo más cercano a la civilización dentro de la Zona; desdichados los soldados, obligados por su juramento a intentar impedir la entrada a la Zona a hombres tan desesperados como para buscar su fortuna en ella, y por tanto más de capaces de matar a quien sea para lograrlo;



desdichados los mutantes, que una vez fueron animales y personas normales, pero que ahora no son más que pecados vivientes contra la naturaleza. Y todo ello enmarcado en un paisaje que invita a la desdicha, atrapado en un perpetuo otoño por el microclima de la Zona y salpicado de ruinas de lo que una vez fueron ciudades o fábricas, y acompañado por una banda sonora minimalista y opresiva, a ratos similar a la de la saga 'Silent Hill' o a la de los primeros 'Fallout'.

Y sin embargo, si uno tiene el paladar educado para degustar un entorno tan sombrío y duro -por no hablar de la paciencia necesaria para soportar los excesivos tiempos de carga, los *bugs* y la inestabilidad general que aquejan a la versión final del juego- encontrará mucho por lo que disfrutar en 'S.T.A.L.K.E.R.'. Podrá saborear la tensión de acercarse en silencio a un grupo de bandidos para eliminarles y así abrirse paso hacia el edificio que custodian, el miedo de adentrarse en un laboratorio subterráneo abandonado y plagado de extrañas criaturas, o la alegría de encontrar un arma en buen estado y unas latas de comida en el escondrijo de un S.T.A.L.K.E.R. Podrá sentirse como un verdadero superviviente, alguien capaz de enfrentarse a un mundo empeñado en matarle, vencer, y volver a enfrentarse a él en un nuevo asalto. Podrá, en suma, hacer suyas las palabras de Redrick, el protagonista de la novela de los Strugatsky, al final de la historia:

«... lo único que quiere de mí es que deje de merodear. Pero ¿cómo voy a dejar de merodear si tengo que alimentar una familia? ¿Que me consiga un trabajo? No quiero trabajar para ustedes, ese trabajo me da asco, ¿entienden? Para mí las cosas son más o menos así: cuando un hombre trabaja con ustedes, está siempre trabajando para uno de ustedes y no es más que un esclavo. Y yo siempre quise depender de mí mismo, para poder escupirles a todos en la cara, para reírme de su aburrimiento y de su desesperación».

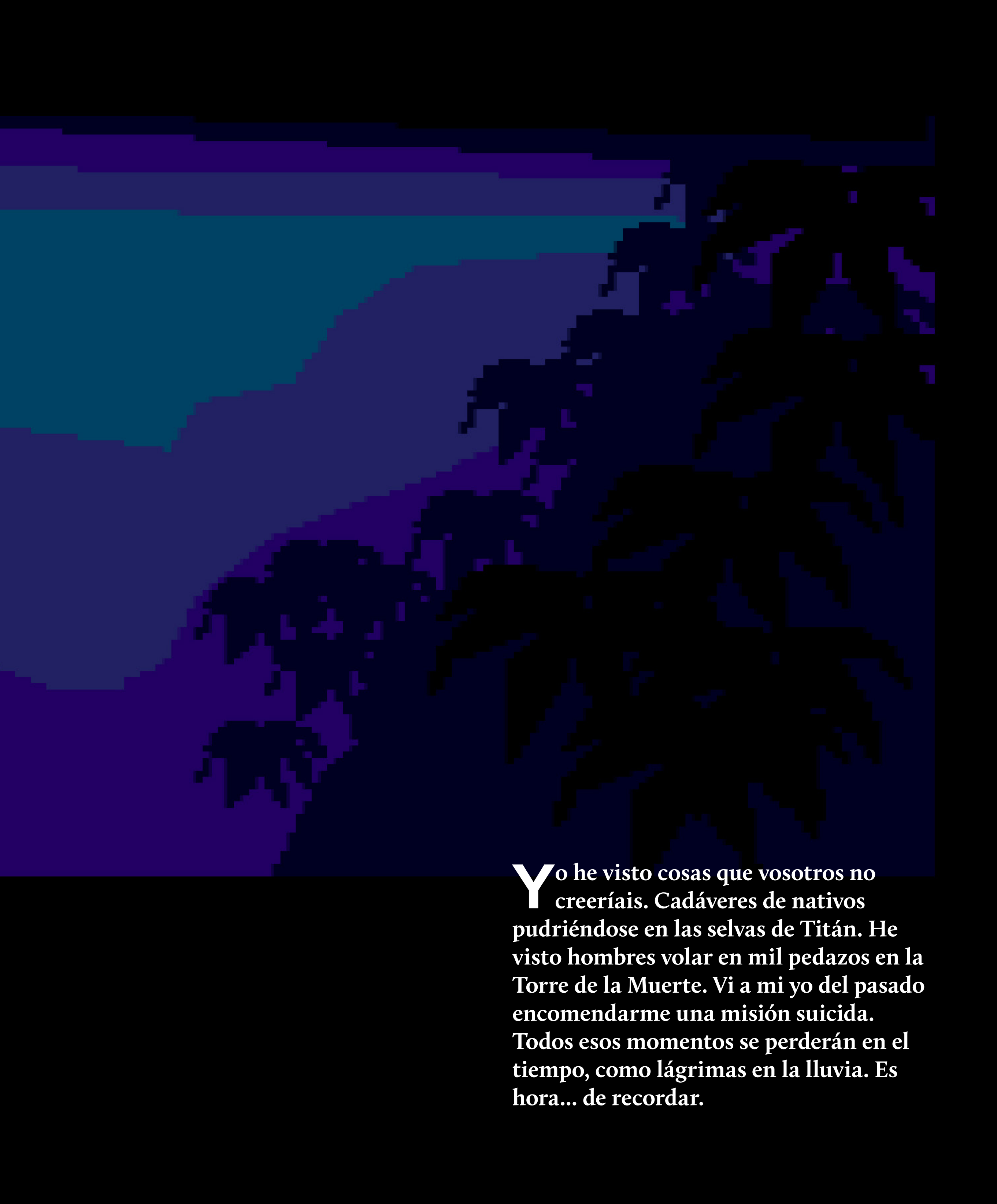
Al final, se trata de ser libre, de reírse en la cara del horror que permea la Zona, y de desentrañar sus secretos. Y bien vale la pena correr el riesgo por el privilegio de ser uno de los que buscan los restos de este *picnic al borde del camino*: por ser, en suma, un verdadero S.T.A.L.K.E.R.



RECUERDOS DE UN FUTURO MEJOR

Flashback

por Pedro J. Martínez



Yo he visto cosas que vosotros no creeríais. Cadáveres de nativos pudriéndose en las selvas de Titán. He visto hombres volar en mil pedazos en la Torre de la Muerte. Vi a mi yo del pasado encomendarme una misión suicida. Todos esos momentos se perderán en el tiempo, como lágrimas en la lluvia. Es hora... de recordar.



A 'Flashback', en cierto sentido, siempre le ha acompañado el sambenito de juego de transición. Un entreacto, un enlace intermedio entre los artesanales experimentos de 'Prince of Persia' y 'Another World', y el *súmmum* del subgénero: los dos primeros 'Oddworld'. Por diversas causas, al grandullón de Paul Cuisset se le recluyó en un discreto segundo plano mientras que los Mechner, Chahi y Lanning, con mayor o menor justicia, nunca han dejado de recibir reconocimientos. Pese a todo, 'Flashback' no debe ser entendido como un mero eslabón perdido, aunque sí pueda ser necesario para comprender la evolución de una serie de reglas que por entonces apenas se vislumbraban. Al contrario que sus predecesores, el juego de Cuisset es algo más que arqueología videojueguil; los más de veinte años que lleva entre nosotros se notan en el engorroso control –demasiadas acciones y detalles a tener en cuenta con sólo unos pocos botones– y en esa estética hija de su tiempo, pero los entornos pixelados de dieciséis bits siguen estando vivos y su desafío indómito aún puede ser disfrutado por cualquiera con un poco de buen gusto por el diseño de niveles. 'Flashback', efectivamente, sigue siendo actual en muchos aspectos.

El momento, claro, tuvo su influencia: 'Flashback' apareció apenas un año después de que lo hiciera 'Another World'. Tan cercanos y con tantos parecidos que la comunidad pronto inventó una relación original-secuela entre ambos, pese a que no tenían nada que ver más allá del estudio, Delphine Software, y de la buena relación que mantenían Éric Chahi y Paul Cuisset. Ambos genios habían trabajado juntos unos años antes en 'Future Wars: Time Travellers', una aventura gráfica *point-and-click* de incómoda interfaz, exasperante *pixel hunting* y reconocible ambientación *sci-fi*. Vidas paralelas, juegos paralelos. Una realimentación creativa constante que devino en ese par de obras que ya son parte de la historia del mundillo. Los pasos de Cuisset tras su *magnus opus*, por el contrario, dejaron un poso decepcionante: encargos como los 'Moto Racer' o ñordos incontestables como 'Shaq Fu' ensombrecieron su nombre a falta un título contundente que nunca llegó y que más nos vale no seguir esperando. Al menos Paul puede presumir de algo con lo que otros no pueden ni soñar: haber erigido un clásico.

ANALEPSIS DEL CYBERPUNK

El nombre es engañoso. Aunque 'Flashback' parte de una premisa no por manida menos interesante (el típico individuo que despierta en un sitio extraño sin saber ni quién es ni dónde diablos se encuentra), en los primeros compases se cierra ese arco de forma apresurada para presentar una secuencia de acciones que se precipitan como meros enlaces causa-efecto. El clímax narrativo, pues, se explota demasiado pronto, dejando que el



80 % del juego se desarrolle sin contarnos nada que no sepamos ya o que no seamos capaces de inferir. En 'Deja Vu', la aventura gráfica que ICOM Simulations publicó en 1985, sucedía algo parecido, pero mientras la memoria recobrada de Theodore "Ace" Harding sólo nos aportaba soluciones parciales al enigma, manteniendo el suspense hasta casi el final de la aventura, la de Conrad B. Hart nos lo da mascado durante el primer cuarto del juego, y en ningún momento logra recuperar esa intensidad inicial, ese nivel de atención.

Tampoco es que nos dejemos engañar. Paul Cuisset fue inteligente dejando que el diseño y la ambientación guiaran la narración, impregnándose de los clásicos, sugiriendo. Perderse con justificaciones absurdas que no vienen al caso habría estropeado una cadencia ya de por sí lenta pero adecuada. El camino a seguir lo había abierto 'Another World', que lo hizo con maestría: cada cosa que no tenía sentido o quedaba sin explicar era un elemento más para llegar al corazón del jugador, y perdernos por cuevas peligrosas siempre es más emocionante cuando cualquier cosa es posible.

Morphs, el último planeta que visitamos, nos avanzó las sensaciones que, años después, experimentaríamos en Xen dentro de la piel de Gordon Freeman. 'Flashback' comete el mismo error que 'Half-Life' repetiría un lustro después: enfatizar en su recta final en cosas que no se le dan tan bien, rompiendo con toda una estética reconocible y propia, creíble en cierto modo. Contrastan en demasía las fases en las que el juego se pone pomposo y aquéllas en las que no se toma tan en serio a sí mismo, funcionando las segundas mucho mejor en cómputo global. Mientras damos tumbos por el tv show Death Tower –imposible no pensar en 'Smash TV'– o somos mareados por aburridos funcionarios para conseguir una mísera licencia

¿Eliminar al replicante? No problemo

Que la estética de 'Flashback' bebe de 'Blade Runner' es más que obvio, pero no dejó de ser una sorpresa que nos colaran el que es, quizá, su término más emblemático: uno de los trabajos de Conrad en New Washington es atrapar a un replicante fugado, indistinguibles del resto de humanos como también lo eran en la novela de Philip K. Dick. 'Desafío Total' o 'The Terminator' también dejan su huella, tanto en la ambientación como en esos enemigos que recuerdan vagamente al T-1000. En el último tercio también se observan reinterpretaciones de ideas ya vistas en 'La invasión de los ultracuerpos' o 'Aliens: el regreso'. ¿Sueña Conrad B. Hart con homenajes peliculeros?

You talkin' to me?

Si los movimientos atléticos de Conrad son complejos (saltos en carrera, descolgarse por los bordes de las plataformas...), en cuanto desenfundamos nuestra pistola de munición infinita la cosa no se simplifica precisamente. Acostumbrarnos a la coreografía de ataque, caminando cuidadosamente, apuntando, agachándonos, disparando y rodando para ponernos a salvo es una de nuestras primeras y más importantes tareas. La curva de aprendizaje no es cómoda, pero sí satisfactoria.

¡'Flashback' de sobra para todos, chicos!

La obra de Paul Cuisset llegó a prácticamente todas las plataformas de su época. Programado originalmente para Amiga, se portó casi inmediatamente a PC y Mega Drive, donde se convirtió en un superventas. Poco después llegó a SNES en una versión ligeramente decepcionante (demasiadas ralentizaciones, las caídas de *frames* del pleistoceno) si la comparamos con la de su competidora Sega. El famoso eslogan quedó desprovisto de significado con las versiones en CD: las ediciones para varias computadoras de la época, Phillips CD-i, 3DO y Sega Mega-CD hicieron retoques que no resultaron del todo positivos, en algunos casos sustituyendo las FMV originales por otras realizadas con gráficos poligonales. En 1995, la denostada Atari Jaguar recibió su versión en cartucho y, para sorpresa de muchos, se convirtió en una de las mejores por derecho propio, con una fluidez superior al resto de opciones. 'Flashback' siguió conquistando plataformas, llegando años después a los smartphones y multiplicando sus ventas totales hasta convertirse en el videojuego francés más vendido de todos los tiempos.

de trabajo, sentimos que todo va bien, que ahí hay un mensaje, ya sea crítico o socarrón. Pero entre sus bares decadentes y sus polis con jet-packs surgen innecesarias píldoras dramáticas –mención especial a esa voz mística que, ya casi en el final, aparece de la nada para confirmar lo que ya sospechábamos: la trama es un relleno, y por mucho que nos sorprendieran en 1993 esas cinemáticas fascinantes, al final todo es oropel y maquillaje–. La chicha, como casi siempre, está en la jugabilidad.

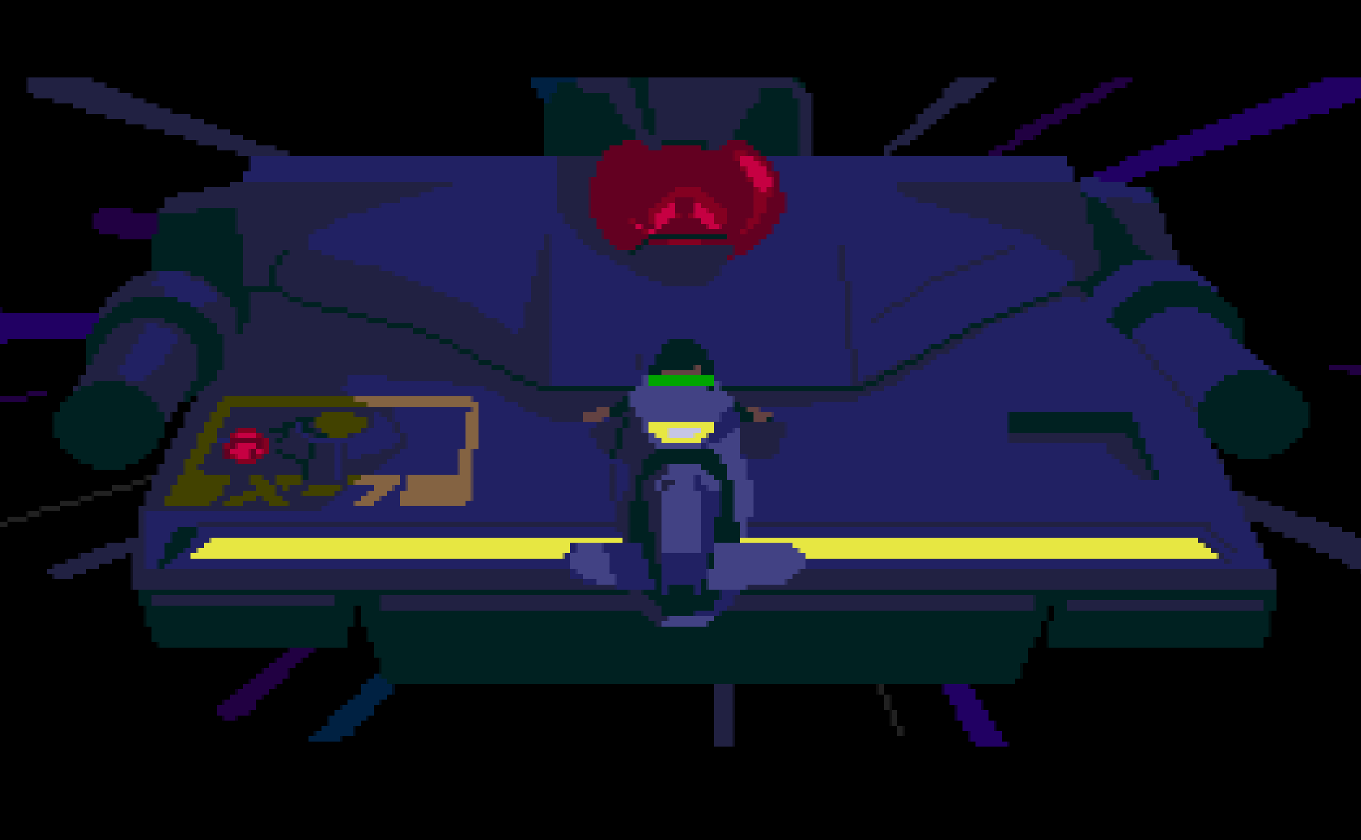
LA ODISEA DE CONRAD

'Flashback', como plataformas cinemático de pura cepa, hereda la mayoría de los aspectos jugables y estéticos de sus dos principales predecesores y los vuelca en su terreno, perfeccionándolos en el proceso. Pantallas estáticas sin scroll de ningún tipo que se suceden como un cómic, pasando de una viñeta a otra, descubriendo instantáneamente lo que se ocultaba tras los márgenes de la pantalla del televisor. Se trata de uno de esos recursos usados para hacer frente a unas limitaciones técnicas inexistentes en la actualidad, pero que resultó en una de sus características más reconocibles, condicionando la jugabilidad –paradójicamente– para mejor. El misterio es, quizás, la motivación más poderosa, la que más acrecienta nuestro deseo de progresar. El clásico "sobrevivir un poco más para ver nuevos escenarios" en su máximo exponente, un pequeño descubrimiento en cada paso y un pequeño temor a lo desconocido: sacamos pistola, equipamos escudo y cruzamos el umbral preparados para lo que podamos encontrar.

Pero más allá de los principios del exótico subgénero al que pertenece, respetados a rajatabla –básicamente: movimientos y físicas realistas–, el atractivo de 'Flashback' y lo que lo hace imperecedero es su diseño de niveles: plataformas, acción, puzles y aventura fusionados en un mismo concepto, sin separaciones. Partimos de una peligrosa jungla, testigo de nuestros primeros patinazos con el control y los primeros desafíos de resolución no directa («ah, pues mejor paso por detrás y ataco por la espalda»), para continuar nuestras andanzas en New Washington, siendo un ciudadano más a la búsqueda de empleo para pagar un viaje de regreso a La Tierra. Para cuando llegamos al nivel final, estamos bien curtidos a base de niveles con esquemas muy arcade –Death Tower a la cabeza– y otros donde la estrategia y nuestra capacidad para gestionar nuestros cuatro puntos de vida son la clave del éxito.

Su fama de juego difícil le viene que ni pintada. Se trocea el juego en siete partes que han de ser superados cada uno del tirón para poder obtener un password, respirar profundamente, y apagar el trasto. Es cierto que dentro de cada nivel hay puntos de salvado temporal a modo de


DEATH
SHOW



checkpoints, pero ni por asomo compensan la exigencia de completar grandes porciones del juego en una misma sentada. No, 'Flashback' no va a consentir que nos sintamos cómodos ni por un instante. La muerte está en cada mal salto, en cada caída mal medida, en cada error de *timing* y en cada acto desesperado que no nos lleva a ninguna parte. Cuisset diseñó el juego para jugadores cerebrales y pacientes, donde la precaución es virtud y nunca está de más pensar dos veces cada movimiento arriesgado. Lo diseñó para el tipo de jugador que agradece la ausencia de condescendencia y no cae en la frustración al primer fracaso. Un juego futurista para un tipo de jugador en franca extinción, aunque perenne en sus ideales.

Los combates están integrados de maravilla con las plataformas y los sencillos puzles (utilizar llave aquí, dejar caer el teletransportador allá, arrojar piedra para distraer enemigo). El escudo-pantalla antibalas que podemos generar durante apenas un segundo recuerda a aquél que Lester Knight era capaz de crear con su pistola láser, como una muestra más de una misma idea enfocada de forma distinta por autores con sensibilidades distintas. La tostada cae del lado de Cuisset, que elimina lo tramposo y accidental de los combates de 'Another World' y nos los planta de forma mucho más justa y entendible. Juega bien y no morirás. Cuisset lo consiguió gracias a la integración del movimiento "cuadriculado": un toque en el pad hacia la derecha mueve a Conrad un paso, un salto horizontal lo desplaza cuatro, y así. Las posiciones están limitadas a una serie de puntos fijos (pasos), siendo fácil asegurar los movimientos, evitando tener que ajustar al píxel ningún salto, jamás. Un sistema que sigue vigente: 'Abe's Oddysee' lo incorporó como propio un lustro después, y 'New 'n' Tasty!' demostró este mismo año que su robustez está fuera de toda duda.

LOS INSTERSTICIOS DEL PÍXEL DISTÓPICO

'Flashback' tiene uno de esos apartados artísticos que serán bellos por muchas generaciones que pasen. Fondos muy definidos, animaciones suaves, sprites proporcionados y el uso de una rotoscopia que por entonces ya no era tan exótica en el medio. «El juego de CD-ROM en un cartucho» fue el eslogan bajo el que se vendió, aduciendo a la creciente tendencia del mundillo de usar dispositivos ópticos para albergar FMV y hacer los juegos más realistas. 'Flashback' tuvo todo lo que se vendía como propio de los cedés: las escenas animadas realizadas con polígonos sencillos y gráficos vectoriales han envejecido mucho, es verdad, pero aun a día de hoy se contemplan sin sonrojo; y es difícil pensar en otra obra contemporánea con un entorno más creíble que el diseñado por el bueno de Paul.

La voluntad por adaptarse a un mercado que empezaba a

Ni secuelas, ni secuelos

Los intentos de dar continuidad a los hechos acaecidos en 'Flashback' no tuvieron, ni de cerca, los resultados deseados. 'Fade to Black', con el propio Cuisset a la cabeza, apareció en 1995 en PC y un año después en PlayStation. El sistema de juego fue reestructurado desde los cimientos, con un entorno completamente tridimensional, texturas de bajísima resolución y todos los problemas de los primeros juegos 3D multiplicados por diez (¡por lo menos!). Casi una década después, Dolphine, junto a Adeline, inició el desarrollo de otra secuela, 'Flashback Legend' para Game Boy Advance, esta vez respetando la perspectiva y el plataformeo bidimensional, pero fue cancelada tras la bancarrota de la compañía francesa.

Cuisset, junto con varios de sus compañeros implicados en el desarrollo del primer 'Flashback', volvieron a la carga el año pasado para celebrar el vigésimo aniversario del original, esta vez con un sonadísimo y esperadísimo *remake*. Una vez más, el fracaso se cebó con el desarrollador francés. El *remake* homónimo resultó una obra bienintencionada pero con demasiados fallos técnicos y artísticos. Paul no consigue volver a hacer sonar la flauta de la genialidad, y sus últimos títulos, con 'Amy' a la cabeza, nos hacen sospechar que, quizá, estamos ante un *one-hit-wonder* de manual. 'Subject 13', en desarrollo y financiado vía Kickstarter, supone su enésimo intento de redimirse. Ójala así sea.





demandar cinemáticas y narrativas elaboradas se nota en cada esquina, incrustando pequeñas animaciones cada vez que Conrad recargaba su escudo o recogía un objeto (por la mitad del juego, Conrad se agacha para recoger su pistola, que le fue robada, en una escena que, sin remedio, nos evocaba uno de los momentos más míticos de 'Another World', reforzando esa sensación de que, aún perteneciendo a universos distintos, ambas obras partieron del mismo germen y crecieron siguiendo la misma vara).

La perspectiva frontal ligeramente ladeada le confiere ese aspecto distinguible entre los de su clase, y se juega con elementos en primer plano que, ocasionalmente, nos impiden ver qué enemigos o trampas hay tras ellos. Conrad B. Hart se ve y se mueve de manera muy detallada, y los distintos enemigos son fácilmente reconocibles tanto por su fachada como por su *modus operandi*. Resulta muy curioso ver a un extraño *terminator* hacerse el muerto, esperando que bajemos hasta su posición para darnos el golpe de gracia. New Washington, sin duda el escenario más trabajado: nos deja la sensación de que, efectivamente, 'Flashback' es una virguería inaudita, única en su generación.

Aunque el silencio sea nuestro más fiel compañero, de vez en cuando surgen pequeños y mansos temas *in-game* con marcadas líneas de bajo, con la única intención de ambientar. La cosa se anima en las escenas animadas, con melodías muy electrónicas y un chiptune que no pretende ser otra cosa más que un sintetizador, muy en la onda de esas pelis de acción/ciencia ficción de finales de los '80. El minutaje de la OST es cortísimo, pero se compensa con unos efectos sonoros casi perfectos. El ruido de los disparos es creíble a rabiar, y el pitido de los interruptores o las ruidosas alarmas consiguen ambientar mejor que cualquier sinfonía de cuerda y platillos.

¿Qué sentido tiene jugar a 'Flashback' en la actualidad? ¿Por qué este hatajo de virtudes y defectos, de aspecto resultón y terca robustez, puede aportar una experiencia satisfactoria tras más de dos décadas? La respuesta es simple: 'Flashback' es único. Hay sujetos que se le parecen, pero ninguno es como él. No hay duda de que, como uno de los principales exponentes del subgénero de los plataformas cinemáticos, y como fiel representación de una línea de pensamiento literario (las distopías en la línea de 'Un mundo feliz' o '1984' y el cyberpunk de 'Blade Runner'), tiene un valor histórico-cultural-social-y-todo-lo-que-queráis; pero 'Flashback' funciona porque sigue siendo un megatón jugable. Eso es lo que importa.

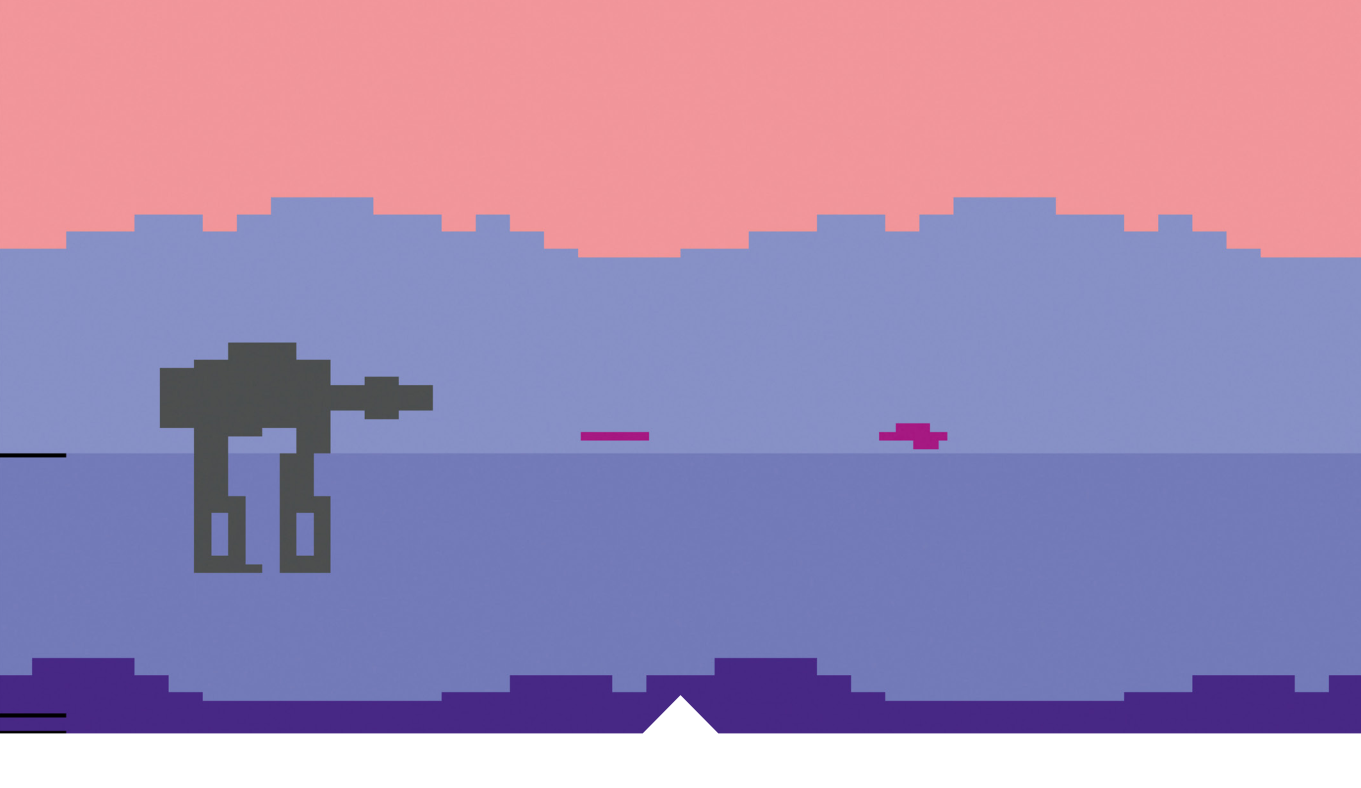




Cuando George Lucas estrenó 'Star Wars', capturó las imaginaciones de toda una generación; los videojuegos no tardaron en responder al deseo de vivir aventuras en el fascinante universo de los Jedi y el Imperio, aunque su historia en el mundillo ha sido más accidentada de lo que cabría esperar en una franquicia tan poderosa.

Jugando en una galaxia lejana, muy lejana

por Pablo Saiz de Quevedo



Era 1977 cuando un cineasta llamado George Lucas, que gozaba de cierta fama por la cinta distópica 'THX 1138' y por la comedia juvenil nostálgica 'American Graffitti', estrenaba por fin el proyecto de sus sueños: una space opera inspirada tanto en los clásicos de la ciencia ficción pulp como en las películas de samuráis y los westerns. Se llamaba 'Star Wars' ('La guerra de las galaxias'). Ni él mismo fue capaz de anticipar el arrollador éxito que tuvo la película, ni el modo en el que capturó la imaginación de toda una generación de espectadores jóvenes; extraño era que alguien saliera del cine sin soñar con vivir aventuras en esa galaxia lejana, muy lejana, y empuñar el sable láser de Luke Skywalker o volar en el Halcón Milenario con Han Solo mientras esquivaban las maquinaciones del perverso Darth Vader y ayudaban a la Rebelión a derrocar la tiranía del Imperio.

¿Es de extrañar que los entonces nacientes videojuegos recurrieran a este universo como una de sus primeras fuentes de inspiración, más aún cuando Lucas capitalizó de inmediato el éxito de su obra a través de una fuerte campaña de merchandising? ¿Debe sorprender a alguien que, desde entonces hasta hoy, la cifra de juegos basados de alguna manera en ese universo supere con amplio margen el centenar? En los más de 35 años de su historial, la franquicia ha tocado toda clase de géneros, desde las plataformas hasta el MMORPG, y ha dejado en el camino absolutos clásicos (y algunos pestiños mayúsculos) a los que queremos recordar en las siguientes líneas.

Hace mucho, mucho tiempo...

El primer juego de 'Star Wars' apareció en 1982 para la consola Atari 2600 y el Commodore 64, bajo el título de 'Star Wars: The Empire Strikes Back', metiendo al jugador en el papel de uno de los pilotos rebeldes que intentaban detener el ataque de los AT-AT imperiales sobre la base de Hoth. Las primeras adaptaciones electrónicas seguirían esa misma tónica, basándose en traducir a mecánicas jugables fragmentos concretos de cada película: por ejemplo, la batalla de Yavin ('Star Wars: The Arcade Game') o el entrenamiento de Luke con el sable láser ('Star Wars: Jedi Arena'). La tecnología de las plataformas de entonces (Atari 2600



y recreativas, con alguna incursión ocasional en los primeros ordenadores personales de la época) no dejaba margen para mucho más, pero ¿acaso importaba? Lo que importaba es que uno podía sentirse dentro de ese universo, volando en una de sus naves como Luke Skywalker o Han Solo.

Por desgracia, el hundimiento de la industria del videojuego estadounidense en 1983 puso un brusco alto a la evolucíon de las adaptaciones jugables de 'Star Wars'; en los ocho años siguientes, los únicos juegos a destacar que aparecieron fueron una adaptación de lo más *sui generis* para la Famicom japonesa (1987) y un juego para Amstrad CPC y ZX Spectrum basado en la serie animada 'Droids' (1988).

Pero una nueva esperanza emergió en 1991, en forma de dos juegos para NES que adaptaban la saga con bastante más fidelidad que su predecesor japonés: 'Star Wars' y 'The Empire Strikes Back', que seguían el argumento de la primera y segunda película, respectivamente, con una mezcla de plataformeo y algunas fases de *rail shooter* (en el primer juego) y de pilotaje de naves (en el segundo). Los fans saludaron alborozados ambos títulos, aunque no tardaron en desesperarse con la cruel dificultad de ambos y con el limitado número de oportunidades de las que el jugador disponía para terminarlos; en el primero, por ejemplo, uno tenía tres vidas y dos continuaciones para llevar a Luke desde sus humildes orígenes en Tatooine hasta la destrucción de la Estrella de la Muerte, afrontando en el proceso peligros que definen lo que los anglosajones llaman *Nintendo Hard*.

Alas X y el Cerebro de la Bestia

Lejos de ser un eco aislado de los estrenos fílmicos, los dos juegos de NES fueron el prolegómeno de toda una Edad de Oro de la saga galáctica en el entretenimiento interactivo. Eso sí, el pistoletazo de salida a dicha era sería un juego aparecido al año siguiente (1992) para la hermana mayor de la NES, la entonces recién aparecida Super Nintendo: 'Super Star Wars'. Inspirándose de manera clara en la adaptación del primer filme para NES, pero aprovechando la superior tecnología de la nueva consola para ofrecer niveles más grandes y espectaculares. El juego hizo estallar las mentes de los

fans con euforia por su espectacularidad, aunque también les hizo desesperarse con una dificultad que dejaba pequeña la de su predecesor, y que con los años algún que otro jugón veterano ha llegado a comparar con el nivel desafío de 'Dark Souls'.

El año 1993, además de una secuela en forma de 'Super Empire Strikes Back', trajo otro juego cuyo mito eclipsó al anterior. Se trataba de 'Star Wars: X-Wing', uno de los primeros títulos de LucasArts, la compañía del propio George Lucas, ambientado en el universo de la saga. Se trataba de un simulador de vuelo de combate para PC y Mac que nos ponía a los mandos de uno de los icónicos cazas de los rebeldes, siguiendo toda una carrera de novato recluta de la Rebelión a héroe de la batalla de Yavin. El juego y sus expansiones, 'Imperial Pursuit' y 'B-Wing', lograron un clamoroso éxito de público y crítica, como no podía ser de otra forma: por primera vez desde los juegos de Star Wars de los '80, podíamos sentirnos en la cabina de un caza rebelde, esquivando las salvas de disparos TIE mientras les volábamos en pedazos, y golpeando en los puntos críticos del Imperio como un ángel vengador de libertad. ¿Qué más podíamos querer?

Puestos a pedir, ¿por qué no la posibilidad de caer en el seductor abrazo del Reverso Tenebroso de la Fuerza, o al menos en su lista de empleados de confianza? LucasArts hizo realidad ese anhelo inconfesable en 1994 con 'Star Wars: TIE Fighter', que además de permitirnos ver la guerra desde el lado de los villanos ofrecía numerosas mejoras técnicas y jugables respecto a su predecesor; al igual que con él, los jugadores también disfrutaron de dos expansiones, 'Defender of the Empire' y 'Enemies of the Empire'. Por si fuera poco, ese mismo año la adaptación de la saga para Super NES quedaba completada con 'Super Return of the Jedi', sacando así la espinita que los fans de la Gran N tenían clavada por no haber llegado a ver la tercera película convertida a la NES.

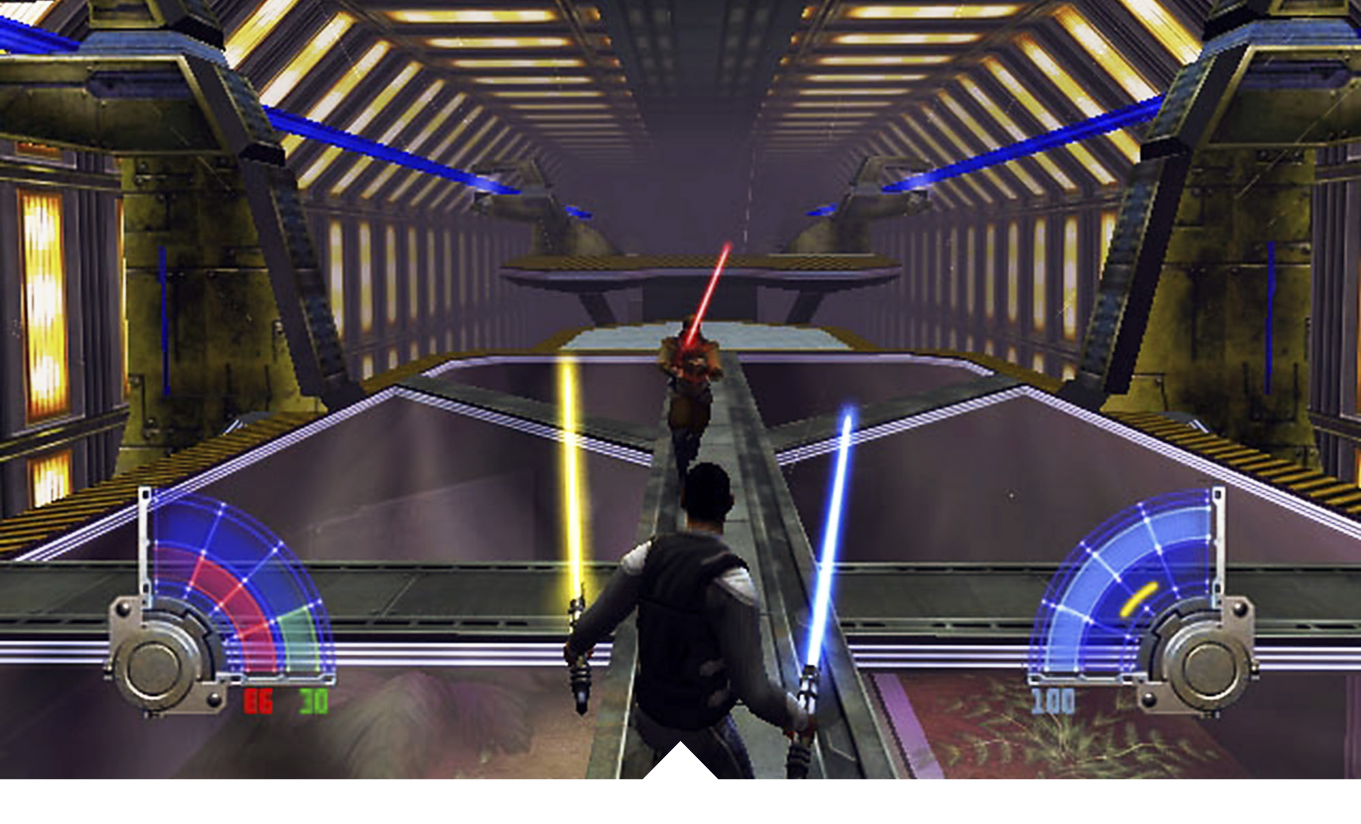
Habiendo ya un juego dedicado a los pilotos rebeldes y otro centrado en las fuerzas imperiales, no era descabellado pensar en un juego que juntara a ambos bandos. LucasArts hizo realidad ese sueño en 1997 con 'Star Wars: X-Wing VS TIE Fighter', aunque el hecho de que el juego estuviera orientado al multijugador y careciera de una campaña en solitario (más tarde semiremediado con la expansión 'Balance of Power') dejó un regusto amargo en la boca de los fans. 'Star Wars: X-Wing Alliance', que salió al mercado en 1999, es considerado la verdadera tercera parte de la trilogía iniciada con 'X-Wing' y 'TIE Fighter'.

El soldado que llegó a maestro Jedi

Pero LucasArts no se contentó con satisfacer los sueños de batallas espaciales en un espacio inverosímilmente ruidoso de los fans: también tenía en cuenta que cierto juego llamado 'Doom' había cambiado el panorama del género de acción, y que todo el mundo estaba haciendo su propia imitación del estilo marcado por id Software y su marine matademonios. Los fans no tardarían en pedir su propia versión, y la compañía estaba más que dispuesta a ofrecerles un manjar a la altura de sus expectativas. Así, en 1995 salió para ordenadores el 'Dark Forces', un FPS que nos metía en la piel del exsoldado imperial Kyle Katarn, mercenario al servicio de los rebeldes y responsable del robo de los planos de la Estrella de la Muerte (misión que hacía las veces de comienzo del juego), que tras la batalla de Yavin tiene que investigar el origen de un nuevo tipo de supersoldado imperial. Poniendo un énfasis mayor en la historia que el juego que le servía de modelo, 'Dark Forces' nos llevaba en una odisea por diversos planetas, incluyendo la infame luna de Nar Shadaa, enfrentándonos en el proceso a todo un elenco de enemigos y monstruos entre los que sobresale el mismísimo Boba Fett, en una aparición cronológicamente anterior a 'El Imperio contraataca'.

Visto el éxito del juego, la secuela no se hizo mucho de rogar. En 1997, LucasArts editaba 'Jedi Knight: Dark Forces II', que continuaba las aventuras de Kyle Katarn situando la acción poco tiempo después de 'El retorno del Jedi', y embarcando al héroe en una trama de venganza y legado familiar por la que se veía obligado a convertirse en caballero Jedi para impedir que el malvado Jerec accediera a los secretos del Valle de los Jedi. Además de mejorar los logros técnicos de su predecesor, el





juego daba acceso por primera vez al uso del sable de luz y los poderes de la Fuerza en un entorno de FPS, e introducía un sistema de lado luminoso/ oscuro de la Fuerza que, según nuestras acciones y los poderes que usásemos, nos llevarían a uno u otro desenlace. 'Jedi Knight: Mysteries of the Sith', una expansión aparecida pocos meses después, continuaba la historia haciéndonos encarnar a la antigua agente del Imperio Mara Jade. El juego parecía cerrar la historia de Katarn con la renuncia de éste a los poderes de la Fuerza y su regreso al trabajo de mercenario, pero para entonces la gente le había cogido demasiado cariño al personaje como para pensar que su retiro sería permanente.

Y desde luego que no lo fue, puesto que en 2002 Raven Software ('Soldier of Fortune', 'Singularity') cogía el testigo con 'Jedi Knight II: Jedi Outcast'. Kyle Katarn tiene esta vez que reclamar de nuevo sus poderes Jedi para enfrentarse a los restos del Imperio y a un terrible ejército de Jedi oscuros, los Renacidos. Esta vez no sólo teníamos acceso a todo lo bueno de 'Jedi Knight' con las mejoras técnicas de la época, sino que además Raven Software implementó un sistema de combate con sable de luz que cosechó los aplausos de crítica y *fandom*, e incluyó la posibilidad de alternar entre primera y tercera persona.

La siguiente parte de la saga, también elaborada por Raven Software, salía en 2002 con el nombre de 'Jedi Knight: Jedi Academy', y pasaba el protagonismo de Katarn a su aprendiz, Jaden Korr, un personaje modificable a la carta por el jugador. El juego servía como punto final a la saga de Katarn con el enfrentamiento de su discípulo contra un culto de Jedi oscuros, los Discípulos de Ragnos, y recuperaba del primer 'Jedi Knight' la posibilidad de encaminar a nuestro personaje por el lado luminoso u oscuro para obtener dos posibles finales.

Un brillante legado en la N64

Estos éxitos para ordenador no significaban que LucasArts hubiera descuidado el mercado de consolas: antes bien, siguiendo con la tradición de



las generaciones de los 8 y los 16 bits, honró a la Nintendo 64 con dos juegos que, en cierto modo, servían como contrapartida a los mencionados 'Dark Forces' y 'X-Wing', ambos desarrollados por Factor 5. El primero, 'Shadows of the Empire', salió en 1996, y nos permitía vivir los hechos de 'El imperio contraataca' desde el punto de vista del soldado rebelde Dash Rendar, comenzando en la batalla de Hoth y terminando en una emocionante misión para rescatar a la princesa Leia del barón criminal Xizor. Aunque el juego era en tercera persona, había cierto paralelismo con 'Dark Forces', batalla con Boba Fett y misión final destruyendo una nave espacial incluidos; eso no impidió que la recepción del juego fuera lo bastante buena como para conducir a LucasArts a convertirlo a PC al año siguiente.

Por su parte, 'Rogue Squadron', aparecido en 1998, se centra en los combates aeroespaciales desde una perspectiva bastante más arcade que 'X-Wing', con objetivos sencillos y combates trepidantes. El juego nos conduce a través de diversas misiones del titular escuadrón de pilotos de élite de la Rebelión, desde su fundación por Luke Skywalker y Wedge Antilles tras la batalla de Yavin hasta un definitivo enfrentamiento contra los restos del Imperio y su Devastador de Mundos. Al igual que con 'Shadows of the Empire', los jugadores de PC disfrutaron de una conversión un año después.

¿Y qué pasó con la PlayStation, la consola que se llevaría la victoria en esa generación? En este caso, a la triunfante máquina de Sony le tocó la pajita más corta, en forma de un juego de lucha a lo 'Tekken' llamado 'Masters of Teräs Käsi' (1997) que pasó con más pena que gloria por el catálogo de la consola.

Explosión de títulos

Al filo de nuevo milenio, George Lucas por fin consiguió hacer realidad su proyecto, tantas veces postergado, de estrenar la primera de las tres precuelas de la trilogía original. 'La amenaza fantasma', además de causar controversia entre el

fandom, propició un espectacular *boom* de títulos basados en el universo de 'Star Wars', la mayoría adaptaciones de la película y de sus secuelas; incluso Factor 5 se sumó a esta explosión de contenidos con 'Star Wars: Episode I: Battle for Naboo', considerado a efectos prácticos una parte oficiosa de la saga 'Rogue Squadron'.

Pero esta avalancha de juegos también trajo la expansión del universo 'Star Wars' a géneros hasta entonces sin tocar. 'Star Wars: Galactic Battlegrounds', de Ensemble Studios, introdujo con éxito los conceptos de la saga en la estrategia en tiempo real tras el fallido intento que fue 'Rogue Commander'; 'Star Wars: Battlefront' introdujo el universo de Lucas en una trepidante acción multijugador (el juego tenía también una campaña individual, pero ¿alguien la recuerda?); 'Star Wars: Knights of the Old Republic' hizo realidad el sueño de muchos amantes del rol al proporcionarnos un genial RPG que nos llevaba mil años antes de la acción de la trilogía original, cuando la República era amenazada por los Sith; y 'Star Wars: Galaxies' convirtió la lejana galaxia de los filmes en un MMORPG en el que miles de amantes de la serie podían luchar juntos y compartir su amor por ella.

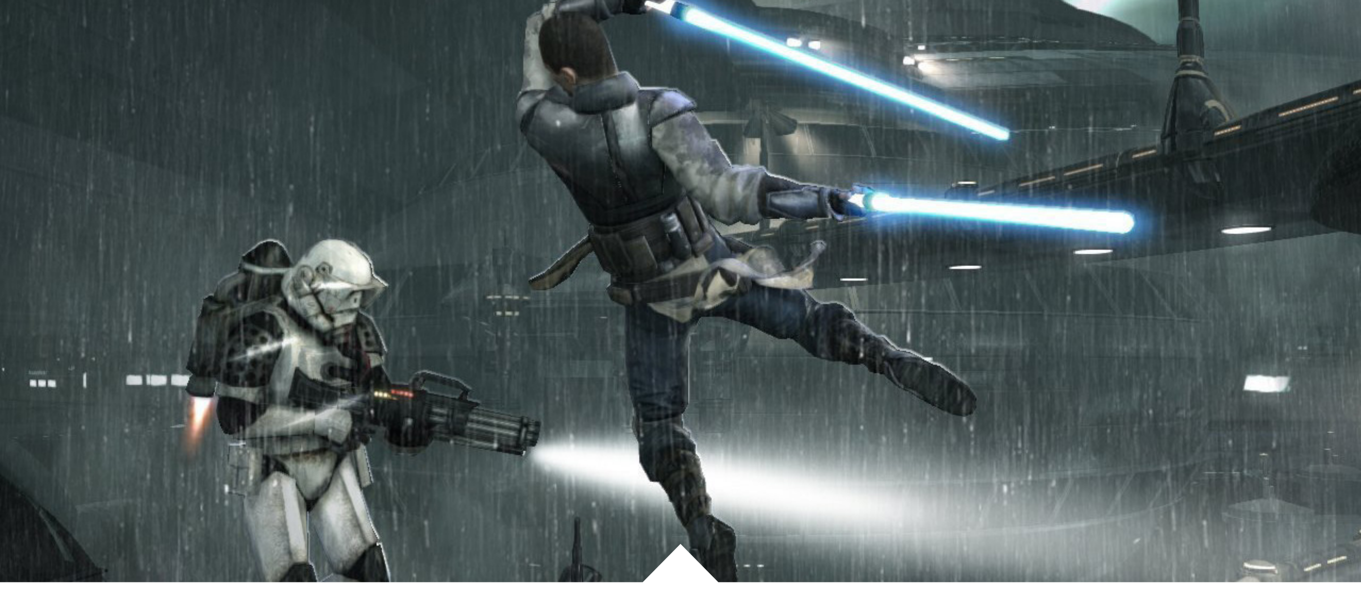
Claro que esta saturación también tuvo efectos negativos. El primero de ellos fue que LucasArts decidió centrarse exclusivamente en 'Star Wars', abandonando por completo sus antaño aclamadas aventuras gráficas y demás licencias. El segundo es que forzó un ritmo de producción acelerado a las desarrolladoras que trabajaban con este universo, motivando que algunos juegos salieran sin el grado de cuidado que en otro tiempo hubieran podido recibir; el caso más flagrante es el de 'Knights of the Old Republic II', de Obsidian, que a pesar de superar a su precursor evidenciaba por todas partes los recortes de contenido y guion que había sufrido como consecuencia del afán de LucasArts por tener el juego listo para la Navidad de 2004. Aparte de todo esto, Sony Online Entertainment cometió el error garrafal de simplificar 'Star Wars: Galaxies' con sus New Game Enhancements (literalmente, nuevas mejoras de juego), en un intento de competir con el entonces naciente 'World of Warcraft' que dejó herido el universo persistente herido de muerte.

Con todo, 'Star Wars' siguió dejándonos títulos memorables: 'Republic Commando' (2005) nos ponía al mando de una escuadra de tropas clon durante las Guerras Clon, en un entorno de acción táctica en primera persona y con un tono más sombrío y violento de lo acostumbrado en la saga; 'Empire At War' (2006), de Petroglyph, superaba los logros de 'Galactic Battlegrounds', convirtiéndose en el modelo a seguir para hacer RTS ambientados en el universo de 'Star Wars' y haciendo florecer en torno a sí una pujante comunidad de *modders*; 'LEGO Star Wars' (2005) inició la exitosa cooperación entre ambas licencias, abriendo de paso las puertas a la *LEGOificación* de otras propiedades intelectuales; y 'Star Wars: The Force Unleashed' (2007) amplió la leyenda de la trilogía original con la historia de Starkiller, aprendiz de Darth Vader, y sus espectaculares (¿exageradas, quizá?) hazañas.

El exceso de juegos sobre 'Star Wars' acabó cansando al público y a los propios desarrolladores

Consumidos por el Lado Oscuro

Aún así, al final el exceso de juegos sobre 'Star Wars' acabó cansando al público y a los propios desarrolladores; junto con el efecto de la devastadora crisis financiera, eso hizo disminuir tanto el número de títulos como su calidad. 'Star Wars: The Old Republic', la continuación en clave multijugador masivo de 'Knights of the Old Republic', tuvo menos éxito del esperado y generó reacciones encontradas (por no decir muy hostiles) entre los fans de los anteriores juegos; peor acogida tuvo 'The Force Unleashed II', que recibió una importante ración de palos por parte de público y crítica por no innovar lo suficiente respecto a su antecesor y tener una acción repetitiva.



Claro que la reacción del *fandom* de 'Star Wars' ante ambos juegos fue de lo más benévola en comparación con la que provocó 'Kinect Star Wars', un intento de LucasArts (en combinación con Terminal Reality y Microsoft) de adaptar la saga al entonces novedoso control de movimiento de Xbox 360. Lo que encontraron los desdichados compradores fue un título con controles lentos y mal calibrados, un guion flojo, y una serie de modos secundarios entre los que destacaba, y no para bien, el modo de baile: una especie de clon de 'Dance Central' con canciones adaptadas al universo de 'Star Wars', que se convirtió en un motivo de ridículo y vergüenza ajena a raíz de un notorio clip de Han Solo bailando una versión centrada en su persona del tema Ridin' Solo de Jason DeRülo. La imagen de Han Solo, el digno y seductor bribón encarnado por Harrison Ford, bailando como un memo una canción con una letra ridícula se convirtió en un símbolo de hasta qué punto había perdido LucasArts el norte.

El imperio del Ratón y el futuro

La compra de los derechos de 'Star Wars' por Disney supuso la desaparición de LucasArts como desarrolladora, en lo que podría considerarse como un triste final para una casa antaño grande o un justo castigo por desviarse del rumbo correcto, según a quién se pregunte. De momento, los esfuerzos de la Casa del Ratón en el terreno interactivo han estado más centrados en juegos para móviles ('Star Wars: Commander' o 'Star Wars Journeys: The Phantom Menace'), mientras Bioware sigue apoyando 'The Old Republic' con las expansiones 'Rise of the Hutt Cartel' y 'Galactic Starfighter'.

No obstante, en el horizonte se ven dos proyectos de más alcance que pueden resultar interesantes. El primero de ellos es un *reboot* de 'Battlefront' por parte de DICE, los creadores de la exitosa serie multijugador 'Battlefield'; el segundo, un juego aún sin título de Visceral Games, autores de la memorable saga terrorífica 'Dead Space'. El tiempo dirá si ambos juegos dan pie a una nueva edad dorada de adaptaciones de 'Star Wars', o si al menos vuelven a igualar el éxito de 'Knights of the Old Republic' o 'The Force Unleashed'.

Lo que sí es cierto es que, mientras haya alguien que se emocione con la batalla de Yavin, con el momento en el que Leia se despide de Han antes de que le congelen en carbonita, o con la confrontación final entre Luke Skywalker y su padre en la segunda Estrella de la Muerte, habrá alguien deseando vivir aventuras hace mucho, mucho tiempo en una galaxia lejana, muy lejana... y los creadores de juegos estarán ahí para responder a ese anhelo. Que la Fuerza les acompañe a ellos, y también a nosotros.

UNA MUERTE PRECIPITADA

Duke Nukem Forever

por Juanma García

No quiero empezar siendo pedante, ni ir contra la humanidad, pero a mí a veces me dan ganas de bajarme del barco del videojuego y tirarme al océano de lo casual, aunque sólo sea por vivir apartado de una especie humana que critica un juego por sus años de desarrollo y no por su calidad o, más importante, su *diversión*.

Cuando adquirí 'Duke Nukem Forever' en mi tienda más cercana, atisbé en el panorama videojueguil una capa nebulosa de *hype* tras los quince años que había durado la creación del título, que se dice pronto. En un corto espacio de tiempo, todos aquellos infectados por el virus del *hype* -incluído un servidor- iban a estar liquidando marranos alienígenas, *octabrains* y otros enseres a ritmo de diversión y muy mala leche. Como viene siendo típico en los juegos de la saga, todo sería frenético y brutal, sin tiempo de parpadear por si te asaltaba en ese momento una horda de aquellos repugnantes enemigos.

Pero de pronto aquella nube de *hype* se esfumó, y con su marcha llegó el día gris y oscuro con la lluvia cayendo por doquier, la gente corriendo por las calles sin paraguas y con una bolsa del supermercado en la cabeza; y todo esto, bajo la atenta mirada del nivel político y económico del país, que no era -ni es- precisamente bueno. La gente se sentía decepcionada, estafada, enfadada, y todo porque gráficamente era penoso y no se podía apuntar bien. Está claro que, aunque sea una opinión, no me parece razón suficiente como para dinamitar un juego, y menos sin haberlo siquiera completado la mitad de su desarrollo, una cosa muy común últimamente en cientos de análisis.

El caso es que yo bajé la persiana de mi mundo, sacudí el paraguas que había sacado por si el tiempo se ponía mal, y quise disfrutar de la obra sin saber lo que afuera estaba cayendo, alejado del transmundano progreso de la cólera videojueguil. Desde un inicio contemplé a un Duke más mayor, con la misma energía, mala leche y acompañado de dos de sus placeres; la cerveza y las mujeres -y esta vez, por partida doble-. Pero dejando esos casos a un lado, Duke tenía que ponerse las pilas en otra aventura disparatada y descontrolada, evitando que una raza alienígena se apoderara del mundo. De esta forma, me puse manos a la obra para realizar una historia sobre muerte y destrucción que me llevó más de trece horas acabar, lo cual se ve más bien poco en un FPS en los tiempos que corren: ese, sin duda, es su primer gran acierto. Y es algo, de lo que no ha presumido absolutamente nunca el juego.

Es cierto e imposible de negar que la calidad tanto gráfica como técnica del juego deja que desear, pero tampoco se puede pasar por alto que en algunas cosas acierta de lleno, y una de esas tiene que ver sobre todo con la interacción del escenario, que es un *headshot* directo a muchos otros títulos mejor valorados del mismo género. Duke Nukem Forever es una bola de demolición cuando entra en contacto con las estructuras rompibles, con la sangre impregnada en el suelo y las balas volando por el aire, como si de un Día D de alienígenas se tratara, con hordas de enemigos siendo asesinados en un ambiente donde parece



que no va a quedar vivo ni el apuntador. El frenetismo, la relación de diversión y caos, y el ingrediente base de tener a Duke diciendo sus famosas frases disparatadas, hacen que aparte de ser un juego divertido tenga su ración de destrucción desorbitada, donde todo aquello que no quieras ver -o casi todo, mejor dicho- podrá ser destruido. Y tanto tú como yo, querido lector, sabemos que eso sería un auténtico punto a favor en la innovación y la diversión, pues lo caótico siempre hace gracia y emociona, humorísticamente hablando.

Objetivamente, y sin abandonar el punto gráfico y técnico, 'Duke Nukem Forever' es igual que esa serie que te gustaba tanto de pequeño, la cual ha envejecido mal y has intentado adaptar a los tiempos que corren, pero que ya no es la misma; los personajes te parecen unos *moñas,* esa chica que de pequeño te parecía un paraíso humanoide ahora será como mucho humanoide a secas -y si llega-, y además la historia te parece cuanto menos estúpida e incoherente. Aun así, tu subconsciente te comunica que forma parte de tu vida y que marcó un *hit* en tu infancia, que es querida por eso y que nunca jamás la rechazarías ni la abandonarías en una cuneta de tu memoria, porque forma parte de ti. Al igual que Duke, tanto como personaje, como por el juego en sí.

El humor del juego es el de gente que creció viendo con su padre películas americanas pioneras en un tipo de comicidad muy particular y acción sin límites a cada fotograma que se iba sucediendo. Es por eso que el título a unos les resulta una genialidad por su humor ácido y tan *old school,* o por sus guiños a distintas películas -imposible no acordarse de 'Mad Max' mientras manejas un todoterreno por el desierto-, pero en cambio hay a otros a los que les cuesta pronunciar palabras buenas porque no entienden nada del asunto. Más bien, porque no saben nada sobre ello, porque lo ignoran sin más.

'Duke Nukem Forever' es el abuelo del género, aquél que exigió supremacía sobre todo lo que se veía desde su trono. Hoy en día es un abuelo que necesita de una barra de ego, de unos gráficos que para él están bien pero que para otros quedan desfasados y fuera de lugar, y de unas batallitas que parecen sacadas de un delirio senil, pero que resultan entrañables y duras a la vez, extraídas de los antiguos titanes del género, ambientadas en el *corre y dispara* que tanto gusta normalmente. Y a pesar de todo eso obtiene una nueva receta de pastillas a base de minipuzles, niveles de conducción y una serie de acciones que no encajan en su universo, pero quedan bien.

Es una oda a la añoranza, un paseo por la memoria de todo lo que había antes de los *shooters* de moda; cuando todo era campo para correr y disparar al mismo tiempo, sin opción para cubrirse de los ataques enemigos. 'Duke Nukem Forever' es el autoestopista que ha sido abandonado en una carretera, pero siempre hay alguien dispuesto a rescatarle de la tormenta que cae sobre él para llevarle a un lugar a cubierto y ofrecerle asilo, ayuda y todo lo que sea posible. Al fin y al cabo, las buenas personas siempre merecen una segunda oportunidad, y Duke es una de ellas.

CAPÍTULO 4

La despedida

por Israel Fernández

ILUSTRACIONES: MIQUEL RODRÍGUEZ

Cada cual se aferraba a lo suyo. El tabaco era una de las pocas cosas que conservábamos del viejo mundo. También el zumo de galangal, o su fétida destilación para ser exactos. Da igual llevar viviendo ya sesenta y tantos años en la que se presupone la guerra civil más despiadada de nuestra memoria: cuando el deseo asoma el hocico, lo demás carece de importancia. *Ella* estaba delgada como un holograma y yo apenas conservaba fuerzas para seguir caminando, pero ni queríamos imaginarnos otras alternativas. Aquella mañana percibimos un patrón: en algunos de los muros podridos, meros amasijos de malla de hormigón, podía leerse en tinta de aerosol aún fresca «recuerda nuestros nombres»; por supuesto, sin ningún nombre o apodo bajo la sentencia. Si algo habíamos aprendido de la vida austera y suspicaz era a perdurar el anonimato sobre cualquier rasgo diferenciador. Antaño nuestros cuerpos archivaban un duplicado de toda su información en una pila del tamaño de un yogur, instalada más cerca de la cadera que de los glúteos, nuestra caja negra para urgencias gubernamentales. Pero eso ya no existe. A Víktor lo mataron por ser tan imbécil de guardar las pilas de su familia en una mochila, cuando todo el mundo sabe que traficar con información es pena capital. Aquel viejo perro se hubiese asegurado comida y pertrechos para varios meses de no ser por el soplo que su propio hermano envió a la Policía Limítrofe.

Ella estaba delirando. Llovían estallidos hidrooxigenados, tintados como siempre de gris ceniza, y la noche nos cercaba como una manada de lobos hambrientos. El siseo del viento me apagó el último cigarro, y sólo entonces supe que tendría que hacer algo. Salir con la que estaba cayendo no hubiese tenido sentido de no ser por lo que vino después. Por un momento creí verla corriendo entre el pasto abrasado por las ráfagas de arena que durante el día se cebaban como descargas de alquitrán. Quizá yo también deliraba, pero era *Ella*, debía ser *Ella*. Mi cuerpo llevaba ocho meses limpio de psicoactivos, y a veces ocurría que los originales buscaban de manera natural reunirse con sus copias. *Ella* era un clon, sí, pero no tuve





otra opción ante la posibilidad de perderla para siempre. El aire olor azufre empapaba nuestro albergue improvisado mientras el cielo se recreaba hueco e insondable. Imité su trayectoria y la seguí, prácticamente a ciegas, hasta lo que hace mucho tiempo se consideraría un solemne hall acristalado. Y ahí la perdí.

Un puñado de horas vagando y un corte feo en el muslo de mi pierna izquierda: así saldé el resto de la noche. Y cuando llegué, *Ella* ya no estaba. A lo lejos, el sonido de las bocinas amarillas. Podías esconderte de la humanidad entera, de la flora y la fauna, pero no de las bocinas amarillas. Enclavadas exactamente cada cinco kilómetros por toda la superficie que pudieras pisar, a las siete de la mañana se alzaban como columnas de fuego para recordarnos nuestro pasado y anular sistemáticamente nuestro presente. Advertí un ruido y la descubrí acuclillándose para orinar tras un montículo de mobiliario antiguo, estricto polipropileno, por el que danzaban ratones del tamaño de un puño. Se encontraba mejor, hasta sonreía tras aquellos mechones enmarañados. Recogimos nuestras pertenencias y pusimos rumbo hacia donde el geolocalizador marcaba un punto brillante, presumiblemente "zona habitable".

Según avanzábamos, advertí más de tres docenas de figuras arrodilladas, quizá esclavos del Sur. Algunas, debido a su parcial desnudez, dejaban entrever grandes moratones por los plasmas de contención. En el lugar de donde vengo nunca se hubiese producido una reunión al sol tan multitudinaria, ni en plena guerra. Según fui acercándome entre las sombras que proyectaban los edificios derruidos, contemplé la verdadera magnitud de la situación. Aquellas personas no eran dueñas de sí mismas, tenían sobre la cabeza una especie de parásitos que los subyugaban y los mantenían encorvados en aquella suerte de cenáculo, esperando órdenes. Uno, corpulento y sudoroso, clavó sus ojos hacia la zona donde me encontraba parapetado y empezó a erguirse, no sin antes vomitar una fórmula viscosa entre los dientes, apretados de dolor. Una vez se acercó aquel tipo lánguido y magullado, otros comenzaron a imitar al primero, levantándose en rutina progresiva hasta estar en pie la totalidad de aquella marabunta, emitiendo desde sus gargantas mugidos secos y gorgoteos de ultratumba. Tenía que huir, pero no podía abandonarla. *Ella* aún permanecía febril y debilitada, no llegaríamos muy lejos antes de ser molidos como cuero viejo por aquellas alimañas.

Paralelo a mí, en el oeste de la plaza improvisada absurdamente blanca y desprovista de escombros, un estruendo como el que producen naves chocando al entrar en órbita. El rugido trajo consigo un consiguiente oscurecimiento de la atmósfera. Olía a tierra húmeda, a niebla de primavera. Todas las bestias dirigieron su mirada al lugar del que provenía el ruido, y yo las seguí, manteniendo cierta



distancia. De una especie de portal dimensional emergía un tipo alto, mediana edad, barba de candado y ropas de expedición exoterrestre. Hacía años que no veía aquella indumentaria. El tipo saltaba y se desplazaba de una forma sobrehumana. En apenas unos minutos, la palanca que sostenía en el brazo derecho amontonó hacia el extremo restos de pelo y pedazos de carne mezclados en una papilla bermellón. El fulcro serpenteaba como un pequeño surtidor y dibujaba arcos en el suelo marmóreo, hasta que dejó de hacerlo. Una turba de medio-humanos gastados gemía sobre el suelo, balas de músculo, algunas partidas en dos, una alfombra de fluidos, sesos y carne cruda. Varios de ellos se arrastraban como caimanes malheridos para recibir el golpe de gracia justo encima del cerebelo.

Aquel tipo comenzó a andar hacia mi dirección, dirigiéndose a paso ágil. No lo había visto nunca pero era como si lo conociese de toda la vida; una idea se inyectó telepáticamente en mi cabeza: venía de un pasado donde los hombres eran libres, una especie de salvador. Para cuando *Ella* apenas supo qué se cernía a su alrededor, el hombre ya permanecía quieto frente a mí. Ignoró mi posición y escudriñó la sombra hasta dar con *Ella*. La levantó celosamente como un peso inerte y la tomó en brazos. Sus piernas colgaban como péndulos de titanio y un nudo me detuvo la respiración. Tragué saliva. Sabía que esto sucedería en cualquier momento y tampoco pensaba enfrentarme después de contemplar aquella desigualada escabechina, quería creer en la frágil promesa. La tratarían, la vestirían como *Ella* merece, podría mirar al futuro con otra esperanza que huir en guardia hasta nuestra última puesta de sol. Cualquier opción era mejor que la mierda de subsistencia que nos amarraba.

El hombre pulsó algo de su cinturón y viró hacia el nuevo agujero malvavisco que acababa de abrirse frente a su espalda. Aún conservó las fuerzas para desandar lo andado y estrecharme la mano con un gesto incómodo, sin separar ni un instante sus ojos abyectos de los míos. Cuando apartó esos gélidos y ásperos dedos del envés interior de mi palma, comprobé que acababa de darme un cigarro. Masqué la punta y lo encendí rápido. Y allí, en un silencio pétreo e impenetrable, permanecí hasta las últimas caladas mientras el hombre de la palanca y *Ella* desaparecían por el cárdeno túnel. Lo que el hombre seguramente no sabía era que *Ella* no era la original. Nadie había sabido de *Ella* en más de una década. La original se convirtió en poco menos que leyenda, aunque las tropas HECU acallaban con ligereza las voces de quienes bendecían su osadía. Pero después de tanto tiempo, igual estaba muerta. Sacudí la ceniza de la última aspiración y, mientras se evaporaba antes de caer al suelo, yo también sentí que me vaporizaría allí mismo. Tampoco quedan muchas razones por las que seguir: tal vez este carnaval de fantasmas esté llegando a sus últimos días.

He is the Painkiller

por Juanma García

Permítame, querido lector, empezar este manifiesto diciendo que Judas Priest tiene mucha culpa de lo que vais a leer a continuación, ya que allá por el año 2004 mi camiseta del 'Sad Wings Of Destiny' me delataba como un fanático de la música de Rob Halford y compañía. Siempre pensé que fue una casualidad llevar esa camiseta puesta cuando vi en una tienda de segunda mano -a la cual echo muchísimo de menos- un videojuego con el mismo nombre que una de mis canciones favoritas del grupo británico. ¡Maldita sea, que por diez euros ya me picaba la curiosidad!.

La cara del protagonista me miraba con aspecto rudo, más duro que el propio heavy metal de los *Metal Gods,* pero sin duda eso era lo que cabía esperar: un FPS lleno de dolor, fuerza bruta, paisajes enigmáticos y modelos creados por el mismísimo Satanás. Con mala leche incluída.

Cuando me dispuse a instalar el videojuego, mi emoción me desbordaba y aquel proceso se me hacía eterno. Por fin se completó, por fin accedí al menú y me dispuse a empezar el título con un primer nivel titulado 'El Cementerio'. ¡Mira tú, qué nombre tan original! Además de poseer un aspecto lúgubre, pronto descubrí que 'Painkiller' se trasladaba a un ambiente adulto, con toneladas de sangre y enemigos venidos de un mundo infernal y un aspecto verdaderamente aterrador, pero que por suerte se despedazaban en cuanto nuestra escopeta les enseñaba quién partía el bacalao en el patio del recreo.

Atisbé en el mapeado que, pasados dos o tres minutos, los enemigos habían decidido abandonar la idea de atacarme de cuatro en cuatro, ya que era mucho más divertido manifestar el odio hacía mi persona con grupos de quince enemigos, motivándome así a hacer uso de mi filosofía: no mires hacia atrás, corre, dispara y grita con furia, como el maldito Rob Halford en la canción del mismo nombre que el juego. Parecía como si hubiera arrancado con fuerza un trallazo en la minicadena, como si hubiera cogido la moto de la portada del disco de los Judas y hubiera llenado mis ruedas de sangre, al tiempo que la velocidad me golpeaba en



su cara y los enemigos se pirraban por descuartizar mi cuerpo lleno de adrenalina.

El empiece me estaba pareciendo correcto y sentía la necesidad de jugar más y más, como si de una droga dura se tratara y me costase mucho dejar de darle más y más vida a ese vicio: Painkiller estaba siendo mi verdugo y mi némesis para ponerme a hacer otras obligaciones. Según iba llegando al final del primer episodio -de los cinco que se nos ofrecen-, el juego se iba volviendo más cabrón y menos permisivo, notando las cicatrices que nos iban dejando los enemigos en nuestro contador de vida, daños que se reparaban fácilmente y que quitaban un poco la esencia *hardcore* del título, pero que dolían cuando mirabas atrás como el ejercicio hecho en un duro día de gimnasio. Si en los tres primeros niveles no me mataron nunca, a partir de ese preciso momento más de una vez caí en los brazos de la Dama Negra y solté mi arma antes de que mi cuerpo yaciera sin vida en ese escenario que bien se parecía al averno. Pero cargué la partida y volví para que me mataran de nuevo. Y volví a hacer lo mismo. Al cabo de un rato con la misma fórmula, obtuve *cum laude* y salí victorioso hacía el último capítulo del primer episodio. Y entonces fue cuando mis ojos se abrieron y me llevé una sorpresa provocada por un bicho del tamaño de un rascacielos que parecía decirme; «mátame si puedes, estúpido imberbe, nunca conocerás el secreto de la victoria».

Podría decir que a día de hoy, cuando aún sigo volviendo a encontrarme con ese estúpido gigante atado a unas cadenas, sigo arrepintiéndome de meterme en ese berenjenal, pues lo que impone un enemigo así lo lograban más bien pocos en la época, y era un trabajo realizado con todo detalle para que nosotros picáramos el cebo de decir «la que nos va a caer».

El caso es que la primera vez me armé de valor mientras maldecía a los creadores del juego, planeé una estrategia, y pronto me di cuenta de que aquel bicho que temía tanto era un maldito mequetrefe que no me iba a impedir pasarme el juego. Agarré mi arma, vacié cargadores de munición sobre él,

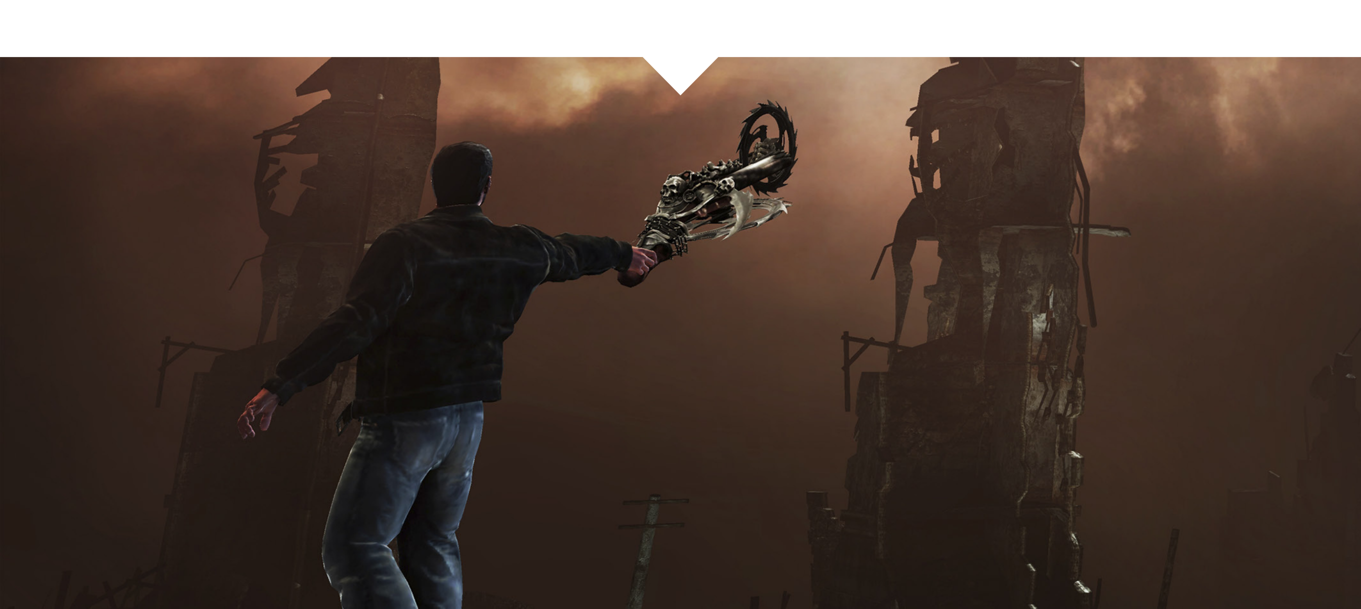
y después de agotarme dando al botón de disparo del ratón, esquivando sus ataques demoledores, sus tornados particulares de materia muerte, y los enemigos que él mismo convocaba, el gigante se convirtió en una ruina contemplada por el día gris y mustio.

Mientras esa criatura caía me sentí con ganas de otro combate que quitara el hipo, con las balas volando en el escenario a un ritmo tan veloz como la batería de Scott Travis, con los enemigos apareciendo para retarme a la velocidad de la guitarra de K. K. Downing y Glenn Tipton y, por supuesto, con la calma que exigía en mí mismo un ritmo tan violento como el de Ian Hill con su bajo. Pero cuando todo esto se silenciaba, cuando salía victorioso, me sentía Rob Halford ahuyentando a esos bichos del averno con mi poderío y superioridad. Porque eso sólo significaba una cosa; YO era 'Painkiller', y nada me tosía en mi campo de batalla infernal.

Cuando terminé el videojuego y su correspondiente expansión, no cabía en mi emoción por deleitarme de nuevo con otra entrega. Cuando me dispuse a comprarlo me puse de nuevo mi camiseta, como aquel primer día, pero esta vez todo era diferente. La camiseta estaba ya un poco pasada, Judas Priest me seguían gustando pero menos que la vez que compré el primer título y, para colmo, la tienda donde compré el primer juego había desaparecido y ahora era una tienda de *shopping* para señoras de cierta edad. Llamándolo casualidad o no, yo no era el mismo, y la saga por desgracia tampoco lo era y se había vuelto descafeinada, con unos escenarios y unos modelos en los enemigos que harían reír a un muerto, a uno de esos que aparecían en el primer nivel del juego original.

La última vez que piqué en la compra de un título de la saga fue en la remasterización de 2012 del primer título. Una revisión de aquel juego que me hizo disfrutar tanto, y que sin embargo me pareció patética e innecesaria, por no hablar del problema que suponía no tener todos los niveles originales del título en el juego completo. Desde entonces lo supe, la saga había muerto y lo mejor era no resucitarla, dejarla en su tumba y que reposara en paz. Pero siempre me quedará la satisfacción de ponerme la camiseta de Judas Priest, instalar el videojuego original, colocarme los cascos, prepararme mentalmente, y empezar a pasarme el juego en la dificultad más complicada a medida que una sonrisa nace en mi cara cuando nos encontramos de nuevo aquel *boss* gigante y yo. Nos saludamos, él se ciñe a no decir nada, yo tiemblo con los ojos enmudecidos por la emoción, y comenzamos de nuevo nuestro combate.

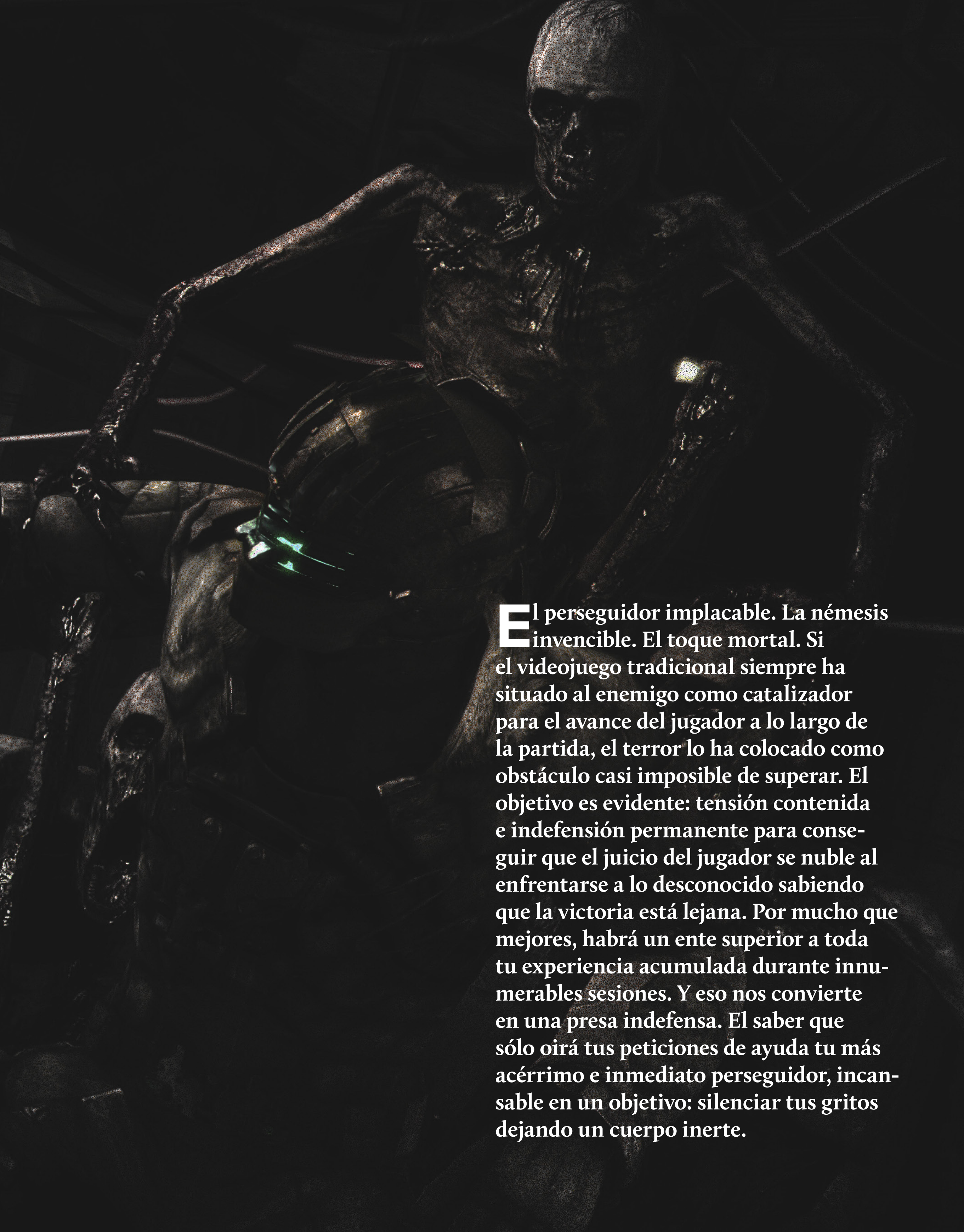
Es entonces cuando vuelvo a mirarle y me digo a mi mismo que hay cosas que nunca cambian, y enemigos que siempre vuelven para regalarte una alegría más.





Presas indefensas

por Fernando Porta



El perseguidor implacable. La némesis invencible. El toque mortal. Si el videojuego tradicional siempre ha situado al enemigo como catalizador para el avance del jugador a lo largo de la partida, el terror lo ha colocado como obstáculo casi imposible de superar. El objetivo es evidente: tensión contenida e indefensión permanente para conseguir que el juicio del jugador se nuble al enfrentarse a lo desconocido sabiendo que la victoria está lejana. Por mucho que mejores, habrá un ente superior a toda tu experiencia acumulada durante innumerables sesiones. Y eso nos convierte en una presa indefensa. El saber que sólo oirá tus peticiones de ayuda tu más acérrimo e inmediato perseguidor, incansable en un objetivo: silenciar tus gritos dejando un cuerpo inerte.

En los últimos tiempos, hemos sido un saco de huesos sin medios para defenderse en las manos de criaturas despiadadas, decididas a hacernos sufrir en nuestras carnes la mayor de las presiones: la presión del enemigo invisible. 'Amnesia: The Dark Descent', 'Outlast', 'Penumbra: Overture' o 'F.E.A.R.' (Alma, no te olvidaremos mirándonos desde el fondo del pasillo) han copado vídeos de YouTube donde los incautos nuevos famosos sobreactúan sus sustos hasta la náusea.

Pero hablemos de juegos menos efectistas. De juegos que no utilizan el manido recurso de la nota aguda del piano antes del susto o el crepitar de una pantalla. De juegos donde sientes una extraña presión por toda la columna mientras todos los pelos se te erizan, a la espera de un sobresalto que nunca llegará. Hablemos de presas indefensas.

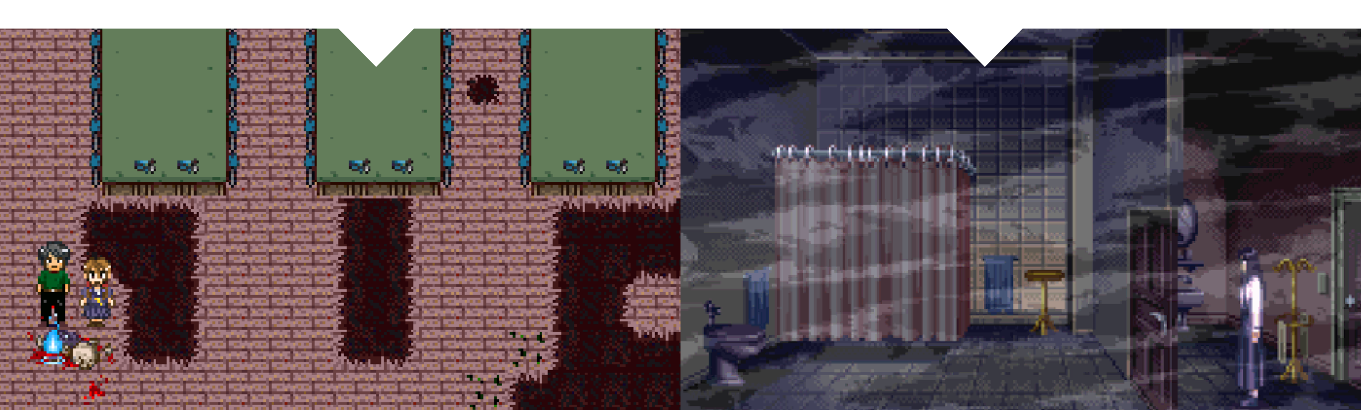
Corpse Party (Makoto Kedōin, 1996)

Empecemos por los atípicos. Si las pesadillas de un adolescente encerrado en un instituto con un maniaco asesino te parecían terroríficas, espera a ver lo que es ser transportado a una dimensión paralela de tu escuela junto a tus compañeros. Perseguidos por incontables niños fantasma asesinados buscando venganza, la muerte constantemente pisa tus talones al primer toque de cualquier ser de ultratumba. Posiblemente acabarás con tus sesos desparramados por el suelo o con tu mente quebrada más veces de las que te gustaría, antes de darte cuenta de que la decisión que tomaste hace un buen rato era incorrecta a la vista de las circunstancias, en las que el olor a carne podrida y los recuerdos de los muertos serán tus únicos acompañantes en tu vagar eterno por la escuela elemental Heavenly Host.

Si os preguntáis por qué una *visual novel* desarrollada con RPG Maker (al igual que los recomendables 'Ib' y 'The Witch House') está en esta lista, sólo tenéis que acercaros a la obra del japonés Makoto Kedōin. Él sabe que una historia atrayente, la cual no se corta en detalles truculentos, y que prescinde de personajes como si fuera un George R.R. Martin oriental, es suficiente para insuflar la tensión que nos mantendrá pegados a nuestra silla durante la hora que dura cada episodio de los cinco que componen la totalidad de su *doujin*. 'Corpse Party' es la demostración de que hasta un juego sencillo puede producir el desvalimiento que el 3D ha logrado pocas veces.

Clock Tower: The First Fear (Human Entertainment, 1995)

Si nunca creísteis que unas tijeras eran un arma, esperad a ver al enano deforme que nos persigue por toda la mansión Clock Tower, dispuesto a no dejar títere con cabeza. Fuertemente influenciado por 'Phenomena' y el resto de la filmografía del italiano Dario Argento, nos ponía en la piel de una chica huérfana que era adoptada por un excéntrico millonario. Un sueño hecho realidad para alguien que siempre había deseado amor y una familia que la acogiera. Pero las cosas buenas duran poco en cualquier juego de terror y lo que parecía el cielo se torna pronto en infierno, merced a un psicópata con unas tijeras de podar gigantes que, decididamente, no tiene la intención de cortar el pelo a nuestra protagonista.



Aún siendo un proto *survival horror*, su concepción de la resistencia psicológica de la protagonista, haciendo más difícil escapar del asesino a medida que se encuentraba más aterrorizada ('Eternal Darkness', vuelve con tu locura), y la presencia omnipresente de nuestro bajito perseguidor, hacía la exploración de la torre del reloj un ejercicio no apto para cardíacos. Una aventura que no ha envejecido mal y que tiene en sus posteriores entregas y el *spin-off* 'Haunting Ground' fantásticos continuadores de una fórmula que todavía hoy se desvela de plena actualidad.

Dino Crisis (Capcom, 1999)

Enfrentarte a un cuchillo de carnicero puede ser terrorífico. Pero si delante tienes una hilera de dientes, una boca en la que cabes perfectamente y un cuerpo que fue diseñado principalmente para ser el de un depredador, tus posibilidades de supervivencia decrecen considerablemente. ¿Qué haces contra un enemigo que es varias veces tú y, por supuesto, no entrará en razones? Huir. Porque enfrentarte a un T-Rex es enfrentarte contra un animal que fue el rey del mambo en épocas pretéritas, antes de que un meteorito lo extinguiera sin remedio.

En aquel 'Dino Crisis' en el que Capcom mezclaba magistralmente 'Jurassic Park' y 'Resident Evil', un complejo plagado de dinosaurios no era suficiente. Era necesario que el T-Rex realizara su aparición especial para hacer de la situación aún más desesperada si cabe y, por supuesto, complicarnos la misión de salir de ahí con vida. Aunque no sea un enemigo permanentemente acechante, su presencia es suficiente para hacernos sentir completamente inútiles y presas indefensas.

Resident Evil 4 (Capcom, 2005)

Raccoon City no sería lo mismo sin nuestro perseguidor incansable: Nemesis. Pero nunca podremos olvidar el *instakill* que el hombre con el saco en la cabeza y una motosierra en las manos nos hizo a todos cuando empezamos 'Resident Evil 4'. Ver la cabeza de Leon S. Kennedy rodando por el suelo mientras su cuerpo se desplomaba con un chorro de sangre donde antes estaba el cuello no es plato de buen gusto, pero poco podíamos hacer por evitarlo debido a la cuasi-invencibilidad del enemigo.

Pero lo que nos hacía sentir realmente una presa indefensa era una especie de carraspeo, una respiración quejumbrosa con la que sabíamos que no iba a pasar nada bueno. Los Regeneradores hacían honor a su nombre. Imposibles de aniquilar a no ser que contáramos con equipamiento más avanzado, su probada capacidad para matarnos al más mínimo contacto y la dificultad en evadirlos hacía de ellos un peligro muy a tener en cuenta, más si llevábamos a la hija del presidente de los EEUU a nuestro lado.

Dead Space (EA Redwood Shore, 2008)

Lo sobrenatural, lo prehistórico y lo humano se han dado la mano en este especial. Pero las amenazas del espacio exterior también han jugado un elemento esencial en otros medios como para no tener su representante en el videojuego. A falta de tener un representante digno del paradigma





de 'Alien', 'Dead Space' bien podría pasar por uno de esos títulos donde el xenomorfo da paso a los necromorfos, una civilización extraterrestre que se alimenta de cuerpos para extender su vida más allá de lo orgánicamente posible.

Estos visitantes del espacio exterior ya han demostrado su persistencia en perpetuar la especie a través de la explotación metódica de la IP que ha hecho Electronic Arts, pero la primera iteración de la saga es la que nos ha hecho sentir, de verdad, presas indefensas. El magnífico diseño de sonido que se insertó en la USG Ishimura nos hizo sentir completamente rodeados, permanentemente escudriñados por miles de ojos muertos que han vuelto a la vida de la más grotesca de las formas. Con un arsenal limitado más propio de un ingeniero que de un exterminador de razas espaciales, Isaac Clarke debía hacer frente con pocos medios y aún menos conocimiento a criaturas que constantemente buscaban poseerle, tanto física como psicológicamente. Esto último es quizás la característica más aterradora: la posibilidad de volvernos locos más allá de su existencia. La de infectar la mente humana para crear nuevos monstruos y decidir nuestro destino, condenando a nuestro protagonista a vagar por todo el espacio combatiéndoles. La de convertirse, en definitiva, en nuestro propio perseguidor eterno.

Bonus Stage: Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back (Naughty Dog, 1997)

No todo iba a ser vísceras y asesinatos en este especial. Todavía queda sitio para lo desconocido: no ver lo que tienes delante tuyo mientras un oso polar gigante te persigue, las minas se disponen en la peor de las posiciones y los enemigos siguen sus pautas de movimiento a la espera de que nuestro marsupial naranja vaya al cielo en la peor de las torpezas.

Somos presas indefensas merced a un escenario que nos hace avanzar inexorablemente. Un avance ciego, sin posibilidad de volver atrás y espoleados por un enemigo que a buen seguro, no dudará en aplastarnos. 'Crash Bandicoot 2' y su secuela 'Crash Bandicoot 3: Warped' nos ponen en la tesitura de avanzar hacia lo desconocido, sin mirar atrás, pendientes de cuál será el próximo obstáculo en nuestro camino hacia un final que se antoja, cuanto menos, incierto.

Rasgos estilísticos de diseño de juegos en Shigeru Miyamoto

por Sergio Copete

...inventam aut qui vitam excoluere per artis

...quienes ennoblecieron la vida con las artes que idearon

(VIRGILIO, Eneida VI)

ILUSTRACIONES: MIQUEL RODRÍGUEZ

Las artes interactivas y, entre ellas, los videojuegos, a pesar de ser un campo artístico todavía joven, comienzan, con todo, a alcanzar un estado de desarrollo en el que van desprendiéndose de algunas de sus autolimitaciones. Si en otros campos artísticos tradicionales, como la música o las artes plásticas, el principal concepto limitador ha sido el de la *belleza*, en los videojuegos es posiblemente el concepto de *diversión*: me gusta designarlos como "conceptos enigma" porque, aunque son cualidades que atribuimos a los objetos —decimos que una muchacha *es* hermosa, que una melodía *es* bella, que un juego *es* divertido—, lo que estamos expresando realmente es **una emoción que en los sujetos provoca un determinado objeto o actividad**. Pero igual que uno puede sentir especial predilección por el denso equilibrio orgánico y formal de un Johannes Brahms o un Sibelius, sin por ello dejar de valorar, o al menos comprender, las motivaciones artísticas detrás de las yuxtaposiciones y desarmonías de un Borodin o un Shostakovich, hemos llegado a un punto en que comprendemos (o deberíamos aspirar a comprender, y esto es un mensaje especialmente dirigido a cierta crítica) que **son muchas las formas de concebir una experiencia interactiva y una experiencia lúdica** más allá de lo que cada cual perciba como *divertido*. Muchas de las intenciones artísticas están presentes en dicha experiencia: voluntad de expresión personal, produc-



ción de efectos emocionales en el receptor (miedo, melancolía, optimismo, frustración, realización por la superación de retos y la sensación de progreso...), creación de sistemas ficticios que simulan uno real para la experimentación y reflexión del jugador, creación de un sistema de juego para la realización creativa del jugador, y, en fin, un largo etcétera. A pesar de esta riqueza, todavía hoy, cuando se habla de artistas en los videojuegos, se hace principalmente refiriéndose al arte visual, a la música e incluso a la narrativa, y se pasa por alto a menudo que, si bien la creación de un videojuego requiere de una visión holística que integre esas disciplinas, **el arte específico de hacer videojuegos es el diseño conceptual de juegos** —*game design*— y, por tanto, **el artista de los juegos es *en propiedad* el diseñador de juegos** —*game designer*— es decir: quien, con cualquiera de las intenciones que hemos enumerado, y con el apoyo contextual de las diversas artes mencionadas —la música, las artes plásticas, la literatura, el cine...— **idea y diseña un sistema de reglas** que sirven de estructura a esa actividad libre, ficticia e improductiva que llamamos juego.

Así pues, sólo desde un tratamiento amplio y una conciencia de la subjetividad del concepto de diversión, así como una consideración del diseñador de juegos como artista en tanto que ideador de actividades lúdicas, me parece que es posible identificar diferentes *estilos* artísticos, **diferentes formas de concebir lo que debe ser un juego**: su función, los efectos que debe producir y la manera de trabajar el material para lograrlo. Podríamos tal vez tratar sobre Sid Meier y su concepción, tan arraigada, de los juegos como "un conjunto de decisiones interesantes"; podría ser estimulante, por qué no, reflexionar acerca de Will Wright y su voluntad de proponer simulaciones que proveen al jugador de la capacidad de reflexionar sobre una esfera de la realidad a través de la experimentación sobre un sistema artificial; a veces no es posible hablar del estilo de un diseñador en concreto, pero sí del estilo de un estudio, como por ejemplo Blizzard y su forma de crear sistemas de juegos a través de un proceso de depuración de género: interpretar qué es lo divertido de un género, eliminar lo superfluo y convertirlo en una experiencia focalizada y atractiva. Pero hoy

El viaje del héroe

Si hay un logro que se le puede otorgar indiscutiblemente a Shigeru Miyamoto es el de ser uno de los primeros diseñadores en comprender las posibilidades que ofrece un diseño de niveles, si no se limita tan sólo a presentar una serie de problemas al jugador cada vez más difíciles; en efecto, fue un pionero en concebir el diseño de niveles no como una carrera de obstáculos, sino como **un viaje de aprendizaje y de descubrimiento**. De 'Zelda', de 'Super Mario', de 'Pikmin' o de 'Starfox' podemos decir aquello tan kavafiano de que lo importante no es lograr objetivo, sino el tiempo que hemos pasado intentándolo:

Cuando emprendas tu viaje hacia Ítaca, procura que el camino sea largo, lleno de aventuras, lleno de conocimientos...



aquí me propongo tratar de Shigeru Miyamoto, uno de los autores que, posiblemente, más ha influido sobre la manera de entender y percibir los juegos: su influencia es innegable; sus éxitos, incontestables; y sus rasgos de estilo, más que perceptibles. Pretendo, pues, con este artículo **identificar y describir qué caracteriza el arte de hacer juegos de Miyamoto**, y me lo propongo tanto con la intención crítica de entender un estilo que, debido a su autoridad y posición en Nintendo, ha terminado por influir, en menor o mayor medida, en lo que podríamos llamar "el estilo Nintendo" de hacer videojuegos; pero también con la intención de que pueda resultar de utilidad a creadores independientes o estudiantes de diseño de juegos que, como toda actividad técnico-artística, bien puede enriquecerse con el estudio experimental y el alumbramiento teórico. Antes de proceder, sin embargo, me gustaría realizar dos apreciaciones: en primer lugar, no todo en Nintendo es Miyamoto, y dentro de una compañía tan extensa hay cierto margen para las aportaciones de particulares y estudios, como Sakurai o Intelligent System, cuyas "ideas de jugar" divergen en ocasiones de los rasgos que vamos a describir; en segundo lugar, recuerdo al lector que este artículo versa sobre una disciplina, el diseño de juegos, que es una técnica, no una ciencia: no hay fórmulas óptimas de orientar la creación de un videojuego, sino adecuadas *para* determinados propósitos, que responden a particulares intenciones artísticas. Con este escrito, por tanto, no estoy defendiendo que ésta sea la manera óptima de hacer juegos, sino **cómo interpreta Miyamoto lo que debe ser un juego y qué soluciones técnicas ha desarrollado para materializar su visión**: para ello utilizaré principalmente ejemplos de las series que yo considero más significativas de su estilo: 'Super Mario Bros.', 'The Legend of Zelda' y 'Pikmin'.

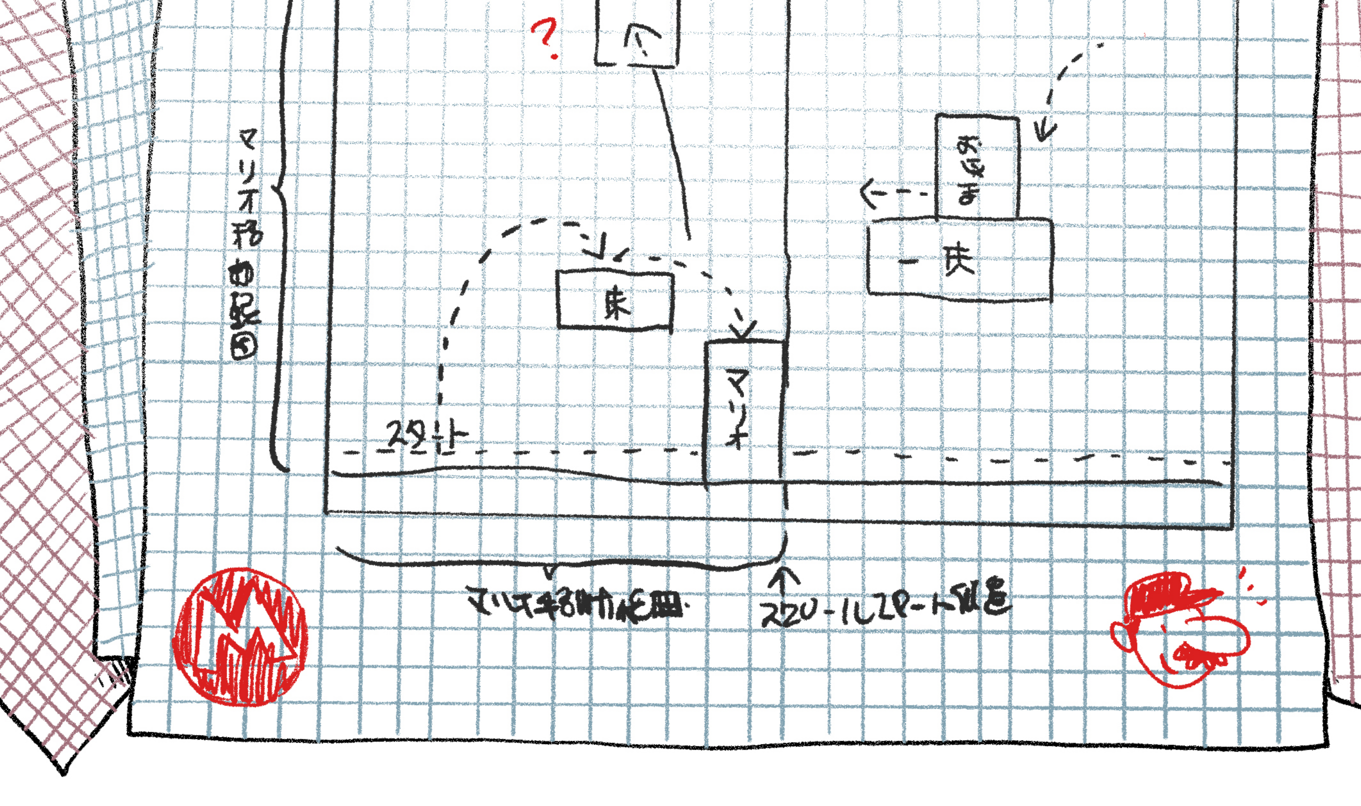
Un entretenimiento de valor para jugadores con diferentes niveles de habilidad y distintos grados de implicación.

Una vocación de mayoría (I): atraer a nuevos jugadores y jugadores ocasionales.

Miyamoto siempre ha tenido **una vocación de mayoría**. Para alcanzar esa mayoría considera que es requisito imprescindible crear **sistemas de juego que sean asequibles para aquellos jugadores poco habituados** a los juegos. ¿Cómo consigue Nintendo este objetivo?:

Sencillez

Miyamoto:*"Si la idea de un juego es buena, no hace falta complicarla mucho".*



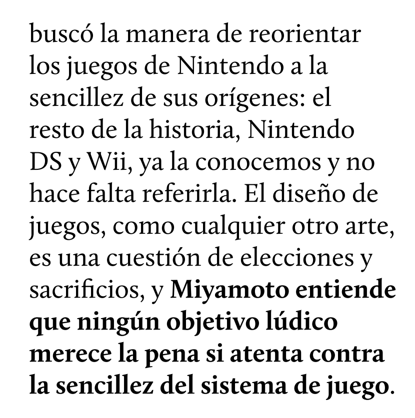
Podemos definir objetivamente un sistema de juego como sencillo cuando está formado por pocos elementos: presenta pocas mecánicas, no está compuesto por varios subsistemas, son pocos los valores de las fichas... Los sistemas de juego de Miyamoto **giran siempre en torno a una mecánica principal y, como mucho, una mecánica secundaria**: saltar y acelerar en 'Super Mario Bros.', uso de objetos en 'Zelda', arrancar, lanzar y reunir en 'Pikmin', derrapar y lanzar objetos en 'Mario Kart'. Es más fácil empezar a jugar cuando sólo tienes que aprender un par de acciones que cuando tienes que asimilar una decena con sus respectivos botones para comunicárselas al juego, es decir, con sus respectivas órdenes de *in-put*. El caso es que, por el contrario, 'Super Mario Sunshine' o 'Mario Kart: Double Dash!!', para conseguir determinados efectos lúdicos, vieron aumentada su complejidad. Así, en 'Super Mario Sunshine', el jugador no sólo puede efectuar las acciones habituales de Mario, saltar y acelerar, sino que además maneja el *aquad*, un objeto que en sus cuatro modalidades funciona como arma, para disparar a distancia sobre los enemigos, y como potenciador (o *power-up*) para planear —control aéreo del salto—, para avanzar más rápido y para saltar más alto —*intensificador*—. Esta característica, apoyada sobre los gatillos analógicos del mando de GameCube, que controlan la presión del agua, produce una serie de efectos lúdicos que difícilmente pueden ser juzgados *per se* como negativos: más posibilidades de acción en el espacio tridimensional, más margen de perfeccionamiento, más variedad y, en fin, lo mismo podemos decir de 'Double Dash!!', en el que el añadido de un segundo personaje aumenta las posibilidades estratégicas y habilita un modo dos jugadores en un mismo kart, que es ideal para jugar con hermanos o hijos pequeños. Sin embargo, la diferencia entre alguien que juega por primera vez a 'New Super Mario Bros.' o 'Mario Kart Wii' es más que perceptible: con 'Sunshine' y 'Double Dash!!' la sensación inicial era generalmente de extrañeza, de tener que dedicar un tiempo a explicar los controles (de hecho 'Sunshine' cuenta con el único tutorial *de facto* de la serie 'Super Mario'), y de obtener como respuesta muchas veces «qué complicado es esto». Miyamoto comprendió que se estaba desviando de su propia filosofía, y desde entonces

Integración entre software y hardware

NES y el primer 'Super Mario Bros.', 'Super Mario Kart', 'Super Mario 64', 'Pokémon' y el cable Link, 'Ocarina of Time', 'Nintendogs', 'Brain Training', 'Wii Sports'; GameCube, su sistema de control y la triada 'Luigi's Mansion', 'Pikmin' y 'Super Mario Sunshine'; cuando no tiene el concepto, lo busca fuera: 'Tetris'. Todos ellos tienen algo en común, que máquina y juego no se comprenden el uno sin el otro: **la plataforma surge como una solución a las necesidades de un nuevo sistema de juego, y el juego como una realización de la máquina**; difícil es saber cuándo es antes el huevo y cuándo la gallina. Es un proceso simbiótico y simultáneo.







buscó la manera de reorientar los juegos de Nintendo a la sencillez de sus orígenes: el resto de la historia, Nintendo DS y Wii, ya la conocemos y no hace falta referirla. El diseño de juegos, como cualquier otro arte, es una cuestión de elecciones y sacrificios, y **Miyamoto entiende que ningún objetivo lúdico merece la pena si atenta contra la sencillez del sistema de juego**.

Intuitividad

Iwata. "*La idea de que **el diseño tiene que revelar la función** es realmente propia de Shigeru Miyamoto, ya que estudió diseño industrial*".

Miyamoto. "*Un juego divertido debería ser siempre **fácil de entender**: con echarle un vistazo ya deberías saber inmediatamente lo que hacer. Tiene que estar tan bien diseñado que debes ser capaz de captar al instante cuál es tu objetivo de forma que, aunque no lo logres, te culpes a ti mismo más que al juego. Por otra parte, tiene que resultar entretenido para la gente de alrededor que se convierte en espectador*".

Con el término intuitividad hago referencia a **la capacidad del jugador para intuir la función de los diferentes componentes de un sistema de juego**. Esto afecta no sólo a la interfaz, donde se aplica más habitualmente el término, sino a que cada elemento del juego —cada enemigo, cada regla, cada obstáculo…— manifiesta con claridad lo que significa y lo que hace. Los pikmin son, por ejemplo, un paradigma de intuitividad: su forma, a medias vegetal a medias animal, no es sino producto de su función en el juego. Se extraen del suelo, su estado de floración representa visualmente su velocidad, el color no puede manifestar más claramente sus respectivas habilidades: los rojos son resistentes al fuego, los amarillos a la electricidad, los azules al agua; Miyamoto recurre muy raramente a números y valores abstractos porque comprende que **todo símbolo** (signo que posee una relación convencional entre su significación y su representación) **reduce la intuitividad**; de esta manera, a diferencia de otros juegos de estrategia, el jugador no tiene que memorizar nombres de unidades, ni formas, ni valores de ataque o defensa, lo que facilita empezar a jugar no sólo a jugadores eventuales, sino a jugadores poco habituados al género, o incluso volver a jugar después de mucho tiempo. En la serie 'Super Mario', por su parte, casi cada elemento responde a su función y, aunque el universo carece de toda lógica externa, **el jugador novato lo intuye desde el primer momento**: nadie le explica el objetivo, pero su primer impulso natural es avanzar; las monedas, doradas y brillantes, parecen algo bueno, así que las recoge; las tuberías transportan al avatar a una pantalla subterránea; los bloques, con esos signos de interrogación, están como gritando «¡golpea!»; las tortugas tienen la forma exacta para que



el héroe del salto se vea obligado a saltar por debajo; si tiene pinchos es malo, un banderín es la meta y, en fin, podríamos continuar. La solución de 'Zelda' es recurrir a los objetos; de esta manera puede **aumentar significativamente las acciones disponibles sin aumentar las órdenes de *in-put*** —los botones, las palabras para que el jugador se comunique con el programa— El jugador intuye fácilmente, por su experiencia de la realidad, qué efecto produce cada objeto: una espada, un arco, un escudo… Por poner un ejemplo más reciente que lleva esta filosofía al límite, el mini juego de tenis de 'Wii Sports' no sólo presenta una sola mecánica, sino que prescinde de los botones —símbolos convencionales— y los sustituye por iconos —signos cuya forma imita su significado— ¿Qué hay más intuitivo que transmitir una orden a un juego que imitando la acción? En conclusión: **la función principal de la intuitividad es facilitar a los jugadores la comprensión del sistema, evitando o facilitando la memorización** y haciéndolo así más asequible a jugadores poco predispuestos a esfuerzos iniciales y a soportar un período de aprendizaje; en consecuencia, aumenta las posibilidades de que alguien, al ver una partida y entenderla, se anime a jugar por primera vez.

Direccionalidad

Iwata: *"Las **experiencias memorables dan sensación de volumen**. Todo se trata de generar ese ritmo que permita a los jugadores vivir experiencias que les calen hondo".*

Eguchi: "Miyamoto *enseña la importancia de introducir los elementos del juego en orden. Por ejemplo, cuando hay múltiples decorados y enemigos, no quieres enseñarlos todos a la vez, sino uno a uno, en orden".*

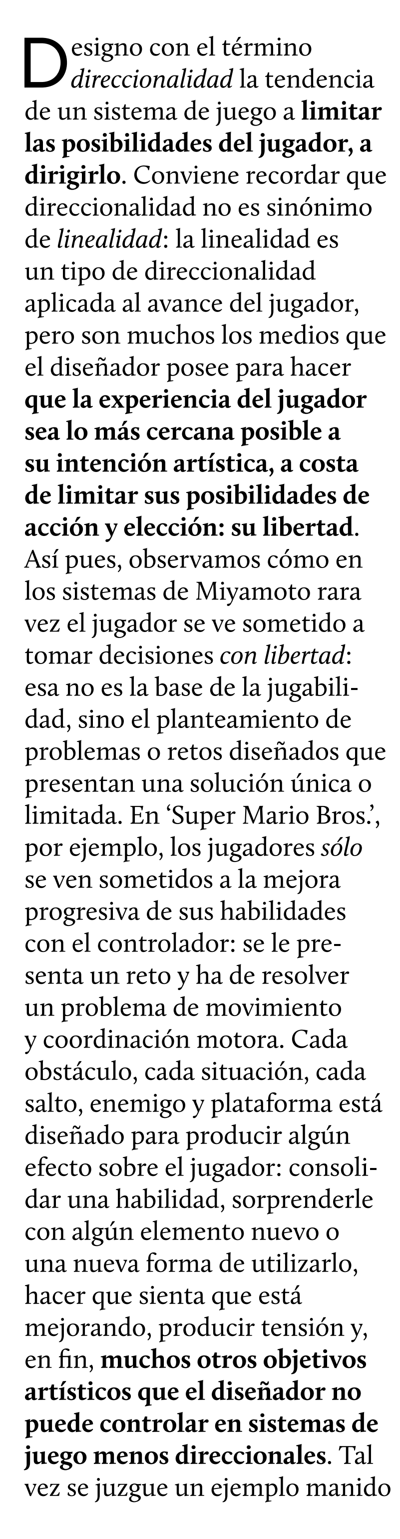
El uso moderado de la imprevisibilidad

Todo elemento imprevisible en un sistema de juego, como los mecanismos que se producen al azar, limitan dos aspectos tan importantes en el diseño Miyamoto como son la perfectibilidad (el jugador no puede perfeccionar lo que no depende de su acción) y la direccionalidad (el diseñador no puede controlar lo que no depende de su acción). Ahora bien, Miyamoto comprende cuándo utilizar el azar para lograr determinados efectos lúdicos, como mantener el interés y la expectación. Paradigmática es la aplicación del azar en 'Mario Kart' y otros juegos de deporte de la serie Mario, e incluso en los de la saga de lucha 'Super Smash Bros.', en los que un azar influido por hándicap permite al mismo tiempo reducir la fricción entre niveles de jugadores y mantener un cierto interés en las partidas competitivas.

Juegos sin “ruido”

Los sistemas de Miyamoto se caracterizan porque apenas tienen ruido; es decir, no presentan información irrelevante. Son escasas las representaciones puramente estéticas. Si algo se ve o suena es porque tiene una función en el juego; si algo se ve o suena diferente es porque cumple una función diferente en el juego. Apenas hay elementos del sistema —un objeto, un obstáculo…— que funcionen igual pero se representen de forma diferente. Miyamoto, en definitiva, evita la sinonimia —elementos iguales contextualizados de distinta forma— porque sabe que, por mucho que un estudio se esfuerce en crear contextualizaciones muy diversas, no puede esconder la monotonía que produce que se juegue de la misma manera.





Designo con el término *direccionalidad* la tendencia de un sistema de juego a **limitar las posibilidades del jugador, a dirigirlo**. Conviene recordar que direccionalidad no es sinónimo de *linealidad*: la linealidad es un tipo de direccionalidad aplicada al avance del jugador, pero son muchos los medios que el diseñador posee para hacer **que la experiencia del jugador sea lo más cercana posible a su intención artística, a costa de limitar sus posibilidades de acción y elección: su libertad**. Así pues, observamos cómo en los sistemas de Miyamoto rara vez el jugador se ve sometido a tomar decisiones *con libertad*: esa no es la base de la jugabilidad, sino el planteamiento de problemas o retos diseñados que presentan una solución única o limitada. En ‘Super Mario Bros.’, por ejemplo, los jugadores *sólo* se ven sometidos a la mejora progresiva de sus habilidades con el controlador: se le presenta un reto y ha de resolver un problema de movimiento y coordinación motora. Cada obstáculo, cada situación, cada salto, enemigo y plataforma está diseñado para producir algún efecto sobre el jugador: consolidar una habilidad, sorprenderle con algún elemento nuevo o una nueva forma de utilizarlo, hacer que sienta que está mejorando, producir tensión y, en fin, **muchos otros objetivos artísticos que el diseñador no puede controlar en sistemas de juego menos direccionales**. Tal vez se juzgue un ejemplo manido y poco sutil, pero eliminar la cámara libre de los ‘Super Mario’ tridimensionales ilustra especialmente este rasgo de autor: la cámara libre *da libertad al jugador para* enfocar la escena y los jugadores expertos le sacan partido tanto con una intención funcional como incluso estética; sin embargo, ya no es sólo que esa característica repercuta en un aumento de la dificultad y vuelva más abrupta la curva de aprendizaje (los jugadores expertos ya tienen automatizado el control de dos direcciones al mismo tiempo, pero es algo que a los jugadores novatos les cuesta mucho asimilar), sino que además el diseñador pierde con ello, entre otras cosas, la capacidad de crear efectos con el encuadre de la escena y dificulta la transmisión de información relevante de la misma forma que, por presentar otro ejemplo, la mayor linealidad de ‘Super Mario Galaxy’ permite un mayor control sobre el ritmo, el tempo y, en definitiva, la expresión de cada escenario.

En ‘Zelda’, por su parte, los puzles proponen un reto conceptual que el jugador resuelve a través de un proceso de observación del entorno, dominio de los objetos que posee y aplicación de relaciones lógicas; incluso la dinámica de acción-combate plantea muchas veces un reto tipo puzle, además de la habilidad con el controlador necesaria, como ante los enemigos que exigen el reconocimiento de un patrón: el jugador no aplica decisiones estratégicas ni elige





Experiencias memorables

Cuanto mayor es el impacto emocional, mayor es la impronta en nosotros de lo que nos lo ha provocado. Con el paso de los años la gente olvida los detalles, pero quedan esos momentos emocionalmente impactantes. Podríamos decir que el éxito sostenido y recurrente de las series de Miyamoto es directamente proporcional a la capacidad de evocar recuerdos asociados a emociones positivas a lo largo de los años:

"La solidez y durabilidad de un recuerdo están relacionadas con las circunstancias emocionales en que se han adquirido"
(Joaquim Fuster)

entre diferentes posibilidades para solucionar problemas, no tiene la posibilidad de definirse especialmente por su manera de jugar y, en fin, la experiencia lúdica tan agradable que proporciona se basa más bien en un control muy medido de la partida. Incluso si, como sucede en 'Zelda', la dinámica de exploración es fundamental, y toda dinámica de exploración requiere de cierta libertad del jugador para **descubrir, comprender y asimilar el entorno por sí mismo**, esta libertad está en todo momento controlada y limitada, con un trabajo exhaustivo para evitar una dispersión excesiva del jugador y procurando que éstas secciones mantengan un equilibrio orgánico con las secciones mucho más direccionales que suponen las mazmorras.

Esta tendencia a la direccionalidad es evidente incluso en sistemas de juegos que basan parte de su riqueza lúdica precisamente en la libertad del jugador para tomar decisiones estratégicas, como en 'Pikmin'. Parte del interés de un juego de estrategia procede, de hecho, del proceso de decisiones con el que el jugador busca solucionar un problema que no posee una solución óptima: para ello el jugador tiene en cuenta toda una serie de posibilidades y planifica una cadena de decisiones. La base de los sistemas estratégicos es competitiva y sólo de forma oblicua presentan modos de juego de reto diseñado (el llamado "modo campaña"), pero no por casualidad Miyamoto diseña un sistema estratégico en que el modo competitivo es muy secundario (el primer 'Pikmin', de hecho, ni siquiera posee modo competitivo): **lo que le interesa es dirigir al jugador**, hacerle sentir lo que quiere hacerle sentir, hacer disfrutar al jugador con la exploración de los escenarios y de un mundo lleno de fantasía e imaginería con un tono de ciencia ficción naíf absolutamente propio



del autor, que disfrute con el manejo y control de grupos, la solución de puzles, el progresivo dominio de los controles y, por supuesto, el progresivo perfeccionamiento en las habilidades de planificación estratégica.

El juego no es la vida: es un sistema aislado, reglado y focalizado que nos hace sentir satisfechos, entre otras cosas porque, a diferencia de la existencia, podemos comprenderlo en sus límites, dominarlo y hacerlo nuestro. Miyamoto ha intuido siempre **las posibilidades de limitar al jugador**. Una mayor libertad no implica necesariamente ni *para todo tipo de jugadores* una experiencia más satisfactoria, sobre todo si ésta da como resultado una jugabilidad dispersa, sin ritmo, fuera de foco lúdico; por el contrario, sus sistemas de juego presentan un control muy alto del jugador, y así es como precisamente logra que el jugador **reproduzca con precisión los efectos que en cada momento quiere producir**.

Una vocación de mayoría (II): mantener a los jugadores dedicados.

Hasta aquí he intentado entender las características de los sistemas de juego de Miyamoto que explican su capacidad para atraer a jugadores eventuales y nuevos jugadores; ahora voy a intentar describir cómo consigue, además, que sus sistemas sencillos, asequibles y direccionales no sólo eviten caer en la monotonía —como sucede de hecho con muchos juegos *casuales*— sino que **resulten al mismo tiempo interesantes a jugadores experimentados y dedicados, y que incluso algunos de sus sistemas puedan mantener el interés sostenido a lo largo de las décadas**.

Variedad

Konno: *"Así es. Primero hay un ejemplo básico, luego un ejemplo avanzado, y más tarde un ejemplo avanzado combinado. A menudo nos dice que utilicemos*

Simetría, iteración y reconocimiento de patrones

Los seres humanos tendemos a sentir placer cuando percibimos un orden. Como sucede en música o en poesía, también en los juegos la percepción de un patrón armónico hace que el jugador se sienta cómodo, pero una excesiva previsibilidad hace que se relaje el estímulo y el jugador se aburra. La variedad tan marcada de los sistemas de Miyamoto podría correr el riesgo de caer en una sucesión irregular e informe, pero esto se compensa con unas estructuras rígidas que el jugador conoce y asimila: el jugador sabe que un juego de 'Super Mario' consiste en una serie de mundos con un castillo o jefe final, 'Zelda' en una sucesión de espacios abiertos y cerrados y 'Pikmin' en un *continuum* de partidas de veinte minutos en el que hay que repetir una serie de acciones. Esta iteración, esta simetría en la estructura general de la partida, es un indicio más de la profunda intuición artística del artesano Miyamoto: el efecto de sorpresa sólo se puede producir si el jugador posee alguna expectativa.



un elemento tres veces. Tienes que hacer que el mismo caramelo sepa bien tres veces".

Miyamoto: *"Sí. Es como jugar con un juguete nuevo".*

El mayor reto de diseñar un sistema de juego sencillo es **evitar que éste termine resultando monótono y previsible demasiado pronto**. Para mantener el interés del jugador, sin necesidad de complicar o dificultar demasiado las cosas, Miyamoto somete a sus sistemas a constantes variaciones: esto es, va presentando poco a poco, pero constantemente, pequeñas novedades que resultan así fácilmente asimilables. Esta variedad la logra principalmente a través de la presentación progresiva de *transformadores* y *condicionantes*. Los transformadores han sido más estudiados y entendidos y consisten básicamente en **la asunción del jugador de una habilidad**, ya añadiéndose al kit básico de mecánicas, ya sustituyendo a una mecánica básica, ya potenciándola de alguna manera, en cuyo caso hablamos de *potenciador*; los objetos funcionan esencialmente como transformadores, pero poseen algunas características propias, como la multifunción o la posibilidad de intercambio, que los hacen más versátiles; los condicionantes, finalmente, son **factores que condicionan la manera en que se realizan las mecánicas**.

Veamos ejemplos de cada tipo en la serie 'Super Mario'. Los icónicos champiñones, flores, hojas y demás son *contenedores* con los que, al entrar en contacto el avatar, éste se transforma; no me estoy refiriendo, lógicamente, a la transformación visual del avatar —pues esto es una información visual que transmite al jugador que se ha producido un cambio en el sistema— sino a que el avatar, y con ello el jugador, cuenta ahora con una nueva habilidad, es decir mecánica, disponible, ya sea ataque a distancia, posibilidad de romper bloques, volar... Estas transformaciones son una de las claves del éxito de la saga, por su originalidad y encanto visual, pero también y principalmente porque **aportan variedad a las sencillas mecánicas básicas de la serie**. Ejemplos de objeto son, entre otros, el cascarón de tortuga, el omnipresente muelle o la encantadora bota de 'Super Mario Bros. 3'; esta última ofrece protección frente a superficies con pinchos, el muelle permite saltar más alto y la tortuga, interesante por su multifuncionalidad, puede funcionar como escudo protector y como ataque a distancia. Finalmente, algunos condicionantes son el hielo de la superficie, que condiciona la mecánica básica de movimiento al alterar los valores de estabilidad, el barro/nieve que limita el movimiento y el salto, o los cambios de gravedad en 'Super Mario Galaxy'. A través del dominio de las posibilidades de estos elementos desarrollados en un **diseño de niveles y escenarios muy cuidado**, Miyamoto logra que el jugador se divierta no tanto, o no sólo, mejorando sus habilidades al superar retos cada vez más



difíciles, sino más bien siendo constantemente sorprendido con la introducción de nuevas mecánicas y condiciones que alteran las mecánicas ya dominadas. Casi todos los sistemas de juego de Miyamoto se sirven de estos procedimientos, y la serie 'Zelda' nos proporciona muchos ejemplos especialmente en el uso de objetos, presentados además en **complejidad progresiva**; me gustaría, sin embargo, proponer un ejemplo de condicionante que quizá por su sutilidad pueda evidenciar mejor hasta qué grado se controlan estos aspectos de diseño en Nintendo. En 'Pikmin 2' hay una variación de un enemigo muy característica del diseño Miyamoto: a modo de variación del bulbo rojo, esa cosa con forma de mariquita gigante que es icono de la serie, un enemigo relativamente sencillo al que hay que procurar atacar mientras dormita, acercándonos con nuestros pikmin por detrás y evitando sus fauces, aparece un bulbo de las nieves, que presenta las mismas características pero en color blanco. Este cambio de color puede parecer una variación meramente estética e insustancial desde el punto de vista de la jugabilidad, pero 'Pikmin' consiste, entre otras cosas, en el dominio del controlador de GameCube a la hora de agrupar, seleccionar y atacar a los enemigos lanzando a los pikmin, controlando la posición y distancia en la que caen. Pues bien, como el bulbo blanco aparece en escenarios nevados, de superficie blanca, **el cambio de color, que lo mimetiza con el entorno, complica sutilmente la mecánica de acertar sobre el enemigo en el lanzamiento de los pikmin**; para más inri, en situaciones más avanzadas, se suma a esta dificultad la presencia de vegetación, lo que dificulta la visión, y la abundancia de bulbos blancos pequeños, que por su tamaño y movilidad exigen ser más preciso, complicando la mecánica de lanzamiento todavía un poco más; pero vemos que todo esto lo hace no presentando más enemigos o más fuertes, lo que aumentaría la dificultad pero no la variedad, sino mediante factores que condicionan la realización de las mecánicas.

Tanto 'Zelda' como 'Pikmin', y en menor medida otros diseños de Miyamoto, son sistemas mixtos, que basan su potencial lúdico en la **variedad de dinámicas de juego**, **que se construyen sobre un kit básico de mecánicas muy sencillas**, pero que como hemos visto se realizan en situaciones muy diversas a través de un trabajo preciso de diseño de niveles. Si, como ya hemos dicho, la mecánica más básica y principal de 'Super Mario Bros.' es el salto, y la de 'Pikmin' es coger y —su reverso— soltar o, más bien, lanzar, **sobre esta acción básica se construye todo el sistema y se presentan dinámicas variadas pero que nunca se desarrollan de forma compleja**: organización muy sencilla de grupos, sistema económico —gestión de recursos— muy simplificado, exploración, puzle y acción —combates—. Lo mismo podemos decir de 'Zelda' y sus dinámicas de combate, exploración



y puzle y, en otros casos, como 'Super Mario Bros.' o 'Mario Kart', el desarrollo de dinámicas oblicuas, como los ligeros dejes de exploración en el primero y la dinámica de combate, en su momento tan original, que otorga tantas cosas a un sistema de conducción necesariamente sencillo. La particular intuición artesanal del maestro Miyamoto le permite, finalmente, lograr **ese resultado tan artístico y tan difícil de sensación de coherencia, a pesar de presentar sistemas de juego tan variados**: ese resultado tan clásico de unidad en la diversidad, de variedad homogénea. Añadir variedad a un juego no es sólo presentar mecánicas, dinámicas y elementos nuevos y diferentes, sino que el mérito reside precisamente en que todo ello se presente de una manera armónica y orgánica, aspecto en el que suelen fallar otras compañías que creen que para hacer un juego divertido basta con mezclar las mecánicas y dinámicas de varios juegos de éxito.

Perfectibilidad

Iwata: *"Es algo que ya le he oído decir* (a Miyamoto) *a menudo:* ***un juego no puede perder la emoción al simplificarlo; debe ser fácil e intenso a la vez".***

Con el término *perfectibilidad* designo la capacidad de un sistema de juego para ser dominado, esto es, la oscilación entre el grado más esencial de acción que exige para ser superado y el más complejo de coordinación que permite para ser superado; es decir, el que un juego posea perfectibilidad supone que es **fácil de jugar, pero difícil de dominar**. Para ello es necesario primero que las mecánicas sean sencillas y que además posean profundidad y, segundo, que el juego permita ser jugado sin necesidad de dominarlas por completo, pero haya un incentivo para perfeccionarlas. Pierre Kellans, guionista de Platinum Games comenta en una entrevista: «Los juegos de Nintendo son tan alucinantes y tienen tanto éxito porque son los juegos con menos fricción del mundo». Kellans hace referencia a la fricción cada vez más pronunciada y, a juzgar por la evolución histórica del resto de las artes, me temo que inevitable, entre jugadores eventuales y noveles por una parte, y jugadores dedicados y expertos, por otra. El mérito de Miyamoto no es sólo sostener de forma casi heroica su voluntad de **crear juegos que integren a todos los jugadores, sino haber sido capaz de materializar tan difícil propósito**. Si observamos la serie 'Super Mario', el problema de la fricción se ha ido haciendo más evidente con los años, porque Nintendo pretende seguir atrayendo a los nuevos jugadores que por edad se van incorporando, sin perder a los que han ido creciendo con ellos y, como es lógico, dominan ya muchas de las mecánicas de la serie. Si se pretendiera satisfacer a estos últimos, los primeros encontrarían el juego posiblemente muy complicado y no sería fácil lograr que entraran por primera vez; si se pretendiera satisfacer a los novatos, los jugadores expertos posiblemente se aburrirían: no encontrarían estímulo de ningún tipo. Una solución es presentar diferentes niveles de dificultad, pero esto no es sencillo de conseguir en juegos en los que la dificultad reside en algo más que unas variables aritméticas, como pueden ser los valores de fuerza, velocidad de los enemigos, etcétera. La variedad, ya comentada, contribuye a reducir la fricción, porque los jugadores expertos pueden sentir compensada en parte la pérdida de reto y tensión por el descubrimiento y la sorpresa de nuevas características, pero además las últimas entregas de la serie 'Super Mario' presentan una constante búsqueda de soluciones al problema de **crear un juego sin modos de dificultad que sea capaz de ser disfrutado por todo tipo de jugadores**, como presentar un itinerario básico relativamente asequible, pero objetivos oblicuos —monedas estrella, niveles especiales...— que exigen unas habilidades más desarrolladas, mundos extra en los que recaen los mayores retos, ayudas a los jugadores que se quedan atascados y, en fin, toda una serie de soluciones más o menos acertadas en la búsqueda de esa piedra filosofal que es crear un juego con un nivelado de dificultad orgánico.

Especialmente paradigmático en este sentido es 'New Super Mario Bros. 2', que estudié en su momento con cierta profundidad, en especial por considerar que ejemplifica una tendencia hacia la comprensión de las posibilidades a este respecto de la perfectibilidad, que se ha podido ver confirmada



en juegos posteriores. Resumiendo: Nintendo tiene con la serie 'Super Mario Bros.' un sistema de juego sencillo, así que para hacerlo atractivo, evitando la monotonía pero sin volverlo complejo, lo somete a constantes variaciones a través del diseño de los escenarios —con sus condicionantes— y de la inclusión de transformadores. A lo largo del tiempo, añade más variedad con dinámicas secundarias de exploración y amplía la experiencia a base de cantidad y pequeñas aportaciones cualitativas. Pero la base sigue estando en el diseño de niveles, y éste, como todo contenido estático —diseñado— es contenido que se presta escasamente a la rejugabilidad: ¿cómo hacer, pues, más rejugable el sistema? La rejugabilidad sostenida de un sistema de juego reside en su capacidad para resultar imprevisible: los sistemas competitivos mantienen su imprevisibilidad en la constante interacción entre los agentes, manteniendo el estímulo; también los sistemas de generación de contenido por procesos mantienen su imprevisibilidad. En Nintendo no suelen recurrir a la segunda opción, por razones que ya he tratado en el punto dedicado a la direccionalidad, y que se puede resumir en que ofrecen **escasa variedad y pérdida de control del diseñador.** En este caso (en 'NSMB2') han recurrido en parte a la primera, esto es, han creado un sistema competitivo en el que es posible competir por las mejores puntuaciones, contemplando como significativa la cantidad de monedas recogidas. La unificación del atractor era necesaria para que haya competición entre los agentes, así que las monedas ya cumplen una primera función. En 'Super Mario 3D Land' se podía competir contra uno mismo en relación al tiempo, pero la solución adoptada en 'NSMB2' me parece más interesante en tanto que su perfectibilidad se basa no sólo en la velocidad —memorización de secuencias, automatización…— con la que llevamos a cabo las mecánicas, sino otros factores como la precisión, dominio de las interacciones de los elementos, descubrimiento de los mecanismos de cada escenario, etcétera: es un atractor, pues, que mueve a una perfectibilidad más variada. En los 'Galaxy' también hay atractores de perfectibilidad orientados al dominio de los escenarios —los cometas—, pero al ser atractores y condiciones limitadas, es decir, que no estaban basados en la posibilidad de superación y competición —con otros o con uno mismo— estos tenían también una incidencia escasa sobre la rejugabilidad. La solución de Nintendo, pues, para aumentar la rejugabilidad de su sistema de juego no ha sido a través de la imprevisibilidad, lo que iría en contra de su filosofía de diseño, sino todo lo contrario, en un incentivo para **exprimir al máximo los niveles diseñados, hasta convertirse en completa, absolutamente previsibles: dominados.** Así se lleva a cabo, en fin, la transición desde un sistema de reto diseñado para ofrecer variedad a uno de índole competitiva centrado en la perfectibilidad.

Esta tendencia, que como decía podemos encontrar a partir de entonces en otros juegos, como 'Pikmin 3' y sus escenarios, no hace sino confirmar que Miyamoto entiende la evolución de sus sistemas de juego con una precisión e intuitividad que van muchas veces por delante de los críticos de videojuegos. Por su propia naturaleza, en que las dinámicas de exploración y puzle son centrales, 'Zelda' es tal vez la serie menos propensa a mostrar una perfectibilidad acusada, aunque lo procura dentro



de sus posibilidades presentado objetivos oblicuos; pero por lo demás, con una primera partida a cualquier minijuego de 'Wii Sports' o 'Nintendo Land', o bien cualquier juego deportivo de Mario o el propio 'Mario Kart', ya se percibe claramente esa "profundidad", que intuimos, a pesar de la elegante facilidad con la que el sistema nos invita a empezar a jugarlo y, gracias a la cual, sin casi darnos cuenta, mantenemos la motivación de jugar durante un tiempo prolongado.

"Para vuestra información, nuestra labor consiste en crear algo que entretenga a la gente. Pues bien, esto no entretendría ni a una vaca. Queremos que la gente se divierta con el juego; ¿vosotros creéis que alguien se va a divertir con lo que habéis hecho?"

(Miyamoto "corrigiendo" al equipo durante el desarrollo de *The Legend of Zelda: Twilight Princess*)

Los sistemas de juego de Miyamoto son o pretenden ser, en definitiva, **sencillos, intuitivos, direccionales, variados y perfectivos,** y esto con el fin artístico de proporcionar un entretenimiento de valor para el máximo número de jugadores posible, sin dividirlos ni separarlos según su habilidad, experiencia o implicación, esto es: poder jugar y reunir en torno a un juego a toda clase de personas diferentes. A través de las herramientas conceptuales de una morfología aplicada al estudio de los juegos, he intentado observar, describir con algunos ejemplos y alumbrar teóricamente ese *nosequé*, esa "magia" que hace que los juegos de Miyamoto resulten tan agradables e interesantes de jugar a tantas personas. Me he limitado a enumerar las cinco características que considero fundamentales y recurrentes en los sistemas de juego de Miyamoto, para dar un visión general y objetiva —centrada en el objeto— de su estilo; pese a todo, mucho y pormenorizadamente se podría continuar describiendo en detalle el trabajo artesanal y las recetas técnicas con las que el maestro, que tiene más de viejo artesano oriental que de teórico sesudo, logra desarrollar los juegos cuyas características aquí se han intentado definir de manera general. Por supuesto, un análisis de este tipo puede ayudarnos a entender, o este ha sido al menos mi propósito, el objeto estudiado —los sistemas de juego—, ya con el fin de valorarlos de otra manera o de aplicar algunas conclusiones al propio diseño conceptual de juegos; esto es, entender mejor los fenómenos que denominamos juegos y disponer de herramientas conceptuales para crearlos. Pero lo-artístico trasciende lo-técnico, y no me gustaría ni siquiera dar la sensación de que creo que el diseño de juegos es una simple aplicación de recetas y preceptos técnicos que puede abarcarse teóricamente a partir de un análisis de inspiración estructural, como el aquí realizado. Si Miyamoto ha tenido tanto éxito es porque sus juegos son mucho más que todo lo aquí descrito, y posiblemente más de lo en general analizable: responden a una manera de interpretar la vida, de entender la posición del juego en la vida humana y social, son una expresión particular y genial y, en fin, muchas otras cosas que, sin embargo, como sucede en las demás artes, requieren de creatividad, inspiración, recursos o experiencia personal, pero también, y no menos importante, una comprensión profunda del material técnico para materializarse, para transformarse en objeto o actividad reproducible y consecuentemente comunicable entre seres humanos.

SOCIEDAD BIDIMENSIONAL

Rompenieves

por José María Villalobos

ILUSTRACIÓN: MIQUEL RODRÍGUEZ

El niño de Columbia ('BioShock Infinite', Irrational Games, 2011) observa desde la barandilla el campo de nubes rosadas bajo sus pies. Siempre se ha preguntado qué habrá debajo de ellas. No puede concebir un mundo tapado por enormes cúmulos, donde no brille siempre el sol. Sabe que hay vida allá abajo. En las noches despejadas las estrellas parecen brillar tanto por encima como por debajo de la ciudad flotante… y las que están por debajo parecen diferentes.

El niño de Rapture ('BioShock', Irrational Games, 2007) mira el cielo de agua. Una ballena azul se mueve perezosa entre las más altas torres de la ciudad. La estampa casi arranca un bostezo al infante por resultar demasiado familiar. La madre advierte el despiste y le insta a estudiar. Mañana hay examen. Vamos, repite conmigo las consignas de Andrew Ryan, nuestro líder y guía: «No era imposible construir Rapture en el fondo del mar. Era imposible construirla en ningún otro lugar».

El niño del refugio 101 ('Fallout 3', Bethesda, 2008) nunca ha visto el sol. Fuera está la muerte, así lo enseñan en la escuela. El ser humano mató el planeta y ahora éste ruge con fuerza en el exterior, moldeando los cuerpos de los vivos a su antojo, ofreciendo un aire abrasador que quema los pulmones, exigiendo venganza. ¿Quién querría salir fuera? ¿Por qué? Se pregunta el niño del refugio 101 mientras sopla las velas de su tarta de cumpleaños.

En el tren Rompenieves ('Snowpiercer', Bong-Joon-ho, 2013) hay dos clases de niños. Están los que igualmente nunca han visto el sol, pero que no tienen velas que soplar: de hecho, ni siquiera saben lo que es una tarta de cumpleaños. Viven en la cola del tren, allí el único color que existe es el negro, y el hambre te come las entrañas, y desconocen lo que es una sonrisa porque nadie allí sonríe nunca. La risa sí adorna la cara de los que viven cerca de la locomotora; esos son niños con luz en los ojos, que siempre han visto el mundo pasar a toda velocidad a través de herméticas ventanas. La maestra de estos niños también sonríe, y es como la mamá del niño de Rapture, quiere que se aprendan los designios del gran padre que los cobija: «El señor Wilford sabía que el gas CW7 congelaría el mundo. ¿Y qué inventó el profético señor Wilford para proteger a los elegidos de aquella catástrofe?» Los alumnos responden gritando eufóricos «¡La máquina!». La clase es luminosa, de brillantes colores, y la maestra, que parece dibujada a imagen y semejanza de los falsamente inocentes carteles que adornan el refugio 101, advierte también que fuera espera la muerte: lo hace con una bonita canción infantil que todos corean divertidos.

El tren avanza violento y decidido en perenne movimiento. Es lo único que mantiene a salvo a sus pasajeros, la eterna huida hacia delante, la escapada sin fin de ese frío glacial que los persigue. Fuera sólo hay un manto blanco que lo cubre todo, sólo nieve y ruinas. La naturaleza observa sin inmutarse ese gusano sobre raíles que la cruza una y otra vez, año tras año. Ya no ruge, ya ha vencido.



Dentro de la máquina, la historia del hombre se replica imperturbable. Jerarquía inamovible, ricos pisando la cabeza de los pobres, poder y opresión. Lo que una vez fuimos en comprimida escala: «El tren es el mundo y nosotros somos la humanidad». Microcosmos cuidadosamente ordenado en el que repetir los pecados del pasado.

Rompenieves es una película cuyo escenario se articula como un videojuego. Cuando en la cola del tren estalla la rebelión, y comienza la lucha por llegar a la máquina que lo mueve todo, nos encontramos con esa estructura de scroll lateral tan propia de los juegos clásicos. Cada vagón cambia de temática e implica logros y retos distintos para los protagonistas: el descubrimiento de lo que contiene la comida de la clase baja, la investigación de cómo se articula esa sociedad, el encuentro con nuevos personajes sin los que es posible seguir avanzando, los enemigos finales… Una de las compuertas se abre ofreciendo la terrorífica imagen de un enorme grupo de fornidos soldados armados con hachas y machetes. Comienza una carnicería que se agrava cuando las luces se apagan y los enemigos se ponen sus gafas de visión nocturna. Cámaras subjetivas de tonos verdosos replican el formato FPS. La situación se vuelve a nivelar con un ítem que se trae con urgencia desde los primeros niveles: el fuego.

Uno de los momentos más brillantes sucede cuando la película retuerce el férreo gameplay que se da de izquierda a derecha. El tren entra en una larga curva y protagonista y antagonista intercambian disparos desde vagones separados varios cientos de metros; un semicírculo mortal en el que los personajes de la fase 4 disparan a los que se encuentran en la 8. El cine estirando el lenguaje del videojuego hasta llevarlo un paso más allá, hasta hacerlo suyo. Y el camino sigue, haciendo cada vez más patente la degeneración de la clase alta. El jardín botánico, el bar, la despensa, la discoteca, el chill out donde los esbeltos y bellos cuerpos se contorsionan empapados en drogas. La sauna se convierte en un juego de cobertura en tercera persona que alterna con la imagen FPS desde los ojos de los personajes, donde solo vemos la mano que porta el arma buscando un objetivo. Y llega el final boss, el último nivel del juego. Un combate dialéctico donde se destapa la terrible verdad: la rebelión es un mecanismo programado desde las alturas, una partida que se juega de largo en largo como elemento regulador para que todo siga igual… La tarta es una mentira ('Portal', Valve, 2007).

El niño del tren Rompenieves pisa tierra firme por primera vez en su vida. Sus pies se hunden en una nieve que ya no es sinónimo de muerte. Va cogido de la mano de una joven. Se dirigen titubeantes hacia un futuro incierto. Detrás queda la máquina humeante, el videojuego roto entre un amasijo de hierros. Desde las alturas, el niño de Columbia observa ensimismado la escena. Sabía que tarde o temprano encontraría la diversión en un día despejado.

CRÓNICAS DE UN TESTER

Crypt of the NecroDancer

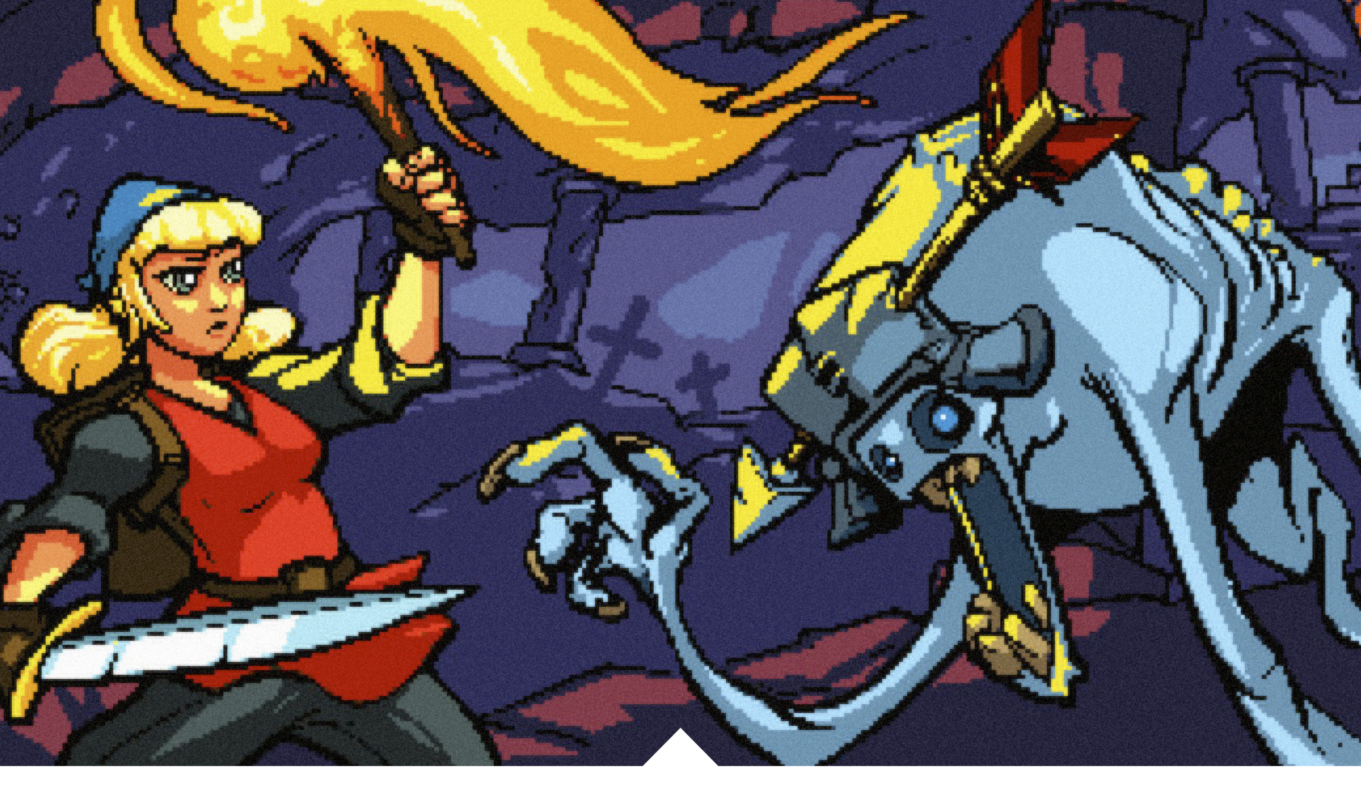
por Víctor Paredes

Como siempre he sido un gran seguidor del género *roguelike*, he de reconocer que me ha encantado formar parte del equipo de testers que han ayudado tanto a consolidar lo que hoy se conoce como 'Crypt of the NecroDancer', ofreciéndome la posibilidad de aportar mi granito de arena para que la experiencia con la obra fuese todavía más impresionante, empezando nuestro trabajo desde la primera versión *alpha* jugable para así implicarnos desde su fase más temprana. El valor de la obra destacaba desde que entre sus características se quiso innovar al susodicho género con una temática rítmica musical enlazada a la exploración de mazmorras, lo que viene siendo en términos exactos que el personaje se movería al ritmo de la música que sonase durante la partida. Al principio creí que este sistema tan original estaría muy verde para que nosotros, los testers, pudiésemos trastear con él sin problemas; pero, tras la primera partida, el elemento más importante -la mecánica principal de la obra- me dejó muy sorprendido. Hasta podía controlarse con una alfombra de 'Dance Dance Revolution'.

Nada más empezar nuestro trabajo, se nos encargó escoger diez canciones que nos servirían de ayuda para probar el potencial del programa que acompaña al juego, eligiendo entre distintos estilos que nos gustasen para que, al tener cierto conocimiento de esos temas que ya conocíamos de antemano, detectásemos cualquier irregularidad con facilidad. Ese programa, que antes se nos reveló con el nombre de *boneshaker* y que posteriormente pasó a llamarse *beatdown*, hacía de intérprete entre las canciones y el juego (al principio en formato .ogg y ya luego en .mp3), disponiendo todo lo necesario para que, al reproducirse, la música siguiese un orden lógico.

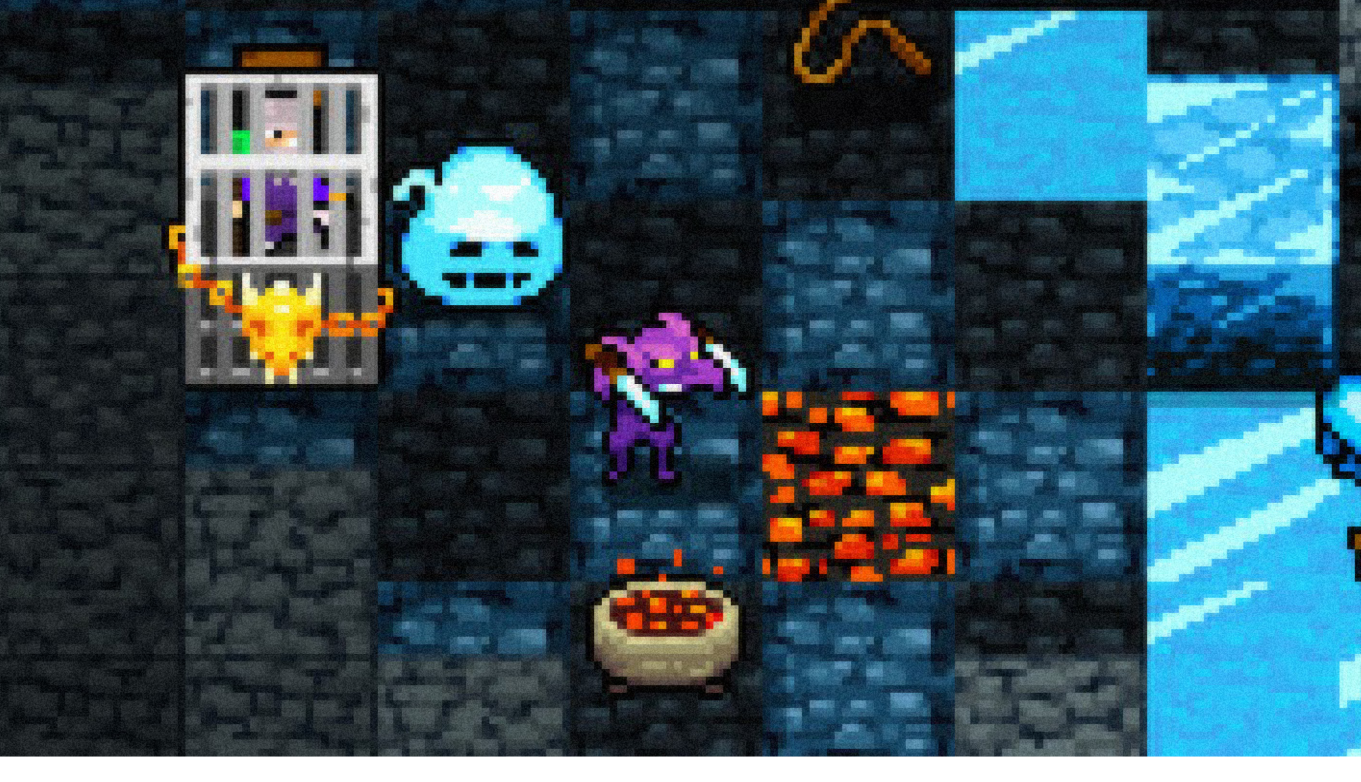
Exactamente, ¿cómo funciona la obra?

Recrea de forma fiel todo el peso que la palabra *roguelike* lleva tras de sí: mazmorras aleatorias (con su respectivo botín aleatorio) y *permadeath* (aunque un poco light). La música añadida, ya lista para su correcto funcionamiento, o la que trae



el propio juego por sí mismo, llevada a cabo por el inconfundible Danny Baranowsky, se traduce con golpes de ritmo que el jugador deberá seguir mientras explora el laberíntico complejo que se genera en cada partida, y que también influyen en el movimiento de las criaturas que tratarán de acabar contigo, elevando la dificultad por la necesidad de avanzar y tomar decisiones rápidas e incluso, en algunos momentos, precipitadas. Encadenar movimientos es muy importante, ya que esto añade multiplicadores al oro encontrado y potencia algunos objetos que serán muy útiles a lo largo de la partida, y que marcarán una enorme diferencia a la hora de encararse con la adversidad que la mazmorra presenta.

Brace Yourself Games nos presentó su idea de una tacada para nuestro deleite, y a partir de ahí necesitaban el apoyo constante de los testers para avanzar en su desarrollo. He de decir que el trabajo de tester no es sencillo -si bien es cierto que no es la primera vez que lo ejerzo, por fortuna- ya que exige bastante tiempo, y prácticamente te absorbe todas las horas de juego debido a que debes dar prioridad a invertir tu tiempo en aportar cualquier detalle que sirva para mejorar el proyecto; por ello, jugar a otra cosa es un desperdicio de información útil que podrías recopilar en ese periodo. Gracias a que el *roguelike* es uno de los géneros más rejugables que existen, no era difícil encontrarte a altas horas de la madrugada dando caña sin parar, y contemplando con lupa lo que pasa por la pantalla sin sentir la gran cantidad de tiempo transcurrido. Pero no todo el trabajo se reducía a eso: a la par de que se optimizaba el actual *beatdown*, la cantidad de contenido inflaba el título continuamente, de tal forma que se nos encargó también idear parte de ese nuevo contenido y dar constancia de cualquier cosa que se nos pasase por la cabeza, ya que Ryan Clark desde el primer momento fue muy comunicativo con todos los implicados en la ardua tarea, agradeciendo sin parar los aportes por pequeños que fuesen. Desde aquel momento nos sentimos como desarrolladores: era increíble todas las ideas que



llegamos a acumular en el foro donde dejábamos nuestra huella, y lo satisfecho que se sentía Ryan al ver que tenía todo lo que deambulaba por su mente respaldado por cantidades industriales de material al que podía dar forma si lo necesitaba, o mejorar mecánicas ya existentes hasta el punto de que nos comentaba directamente a lo que se dedicaba, como si su mesa de trabajo fuera la misma que la nuestra. Sin duda alguna, este trabajo creativo ligado al testeo y ese valor a todo lo que se nos ocurriese marcó un vínculo muy alto de implicación con el proyecto, al sentirte con voz dentro de éste, lo que nos hacía cruzar los dedos para encontrar una nueva *build* con novedades, demostrando que nos encantaba jugar a 'Crypt of the NecroDancer'.

Ted Martens, uno de los mejores *juntapíxeles* dentro del panorama *indie*, se encargó de todo el arte. Como era de esperar, se hizo bastante popular entre nosotros el hilo donde se colgaban todos sus trabajos y las mejoras que sufrían éstos con el paso del tiempo. Desde mi punto de vista fue un auténtico acierto contar con este artista, ya que dio mucha importancia al hecho de mantener la temática musical y *mazmorrera* a la hora de diseñar la mayoría de elementos que componen todo el encanto pixelado que irradia este *roguelike*, sin perder ningún detalle. Él sabe cómo hacer las cosas bien y dar forma a una mazmorra, y eso ha sido crucial también para añadirle más valor a la obra, logrando un aspecto visual atractivo para los que sientan simpatía por este estilo gráfico tan retro.

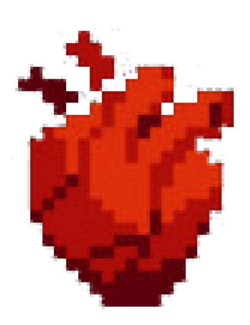
Crypt of the NecroDancer en Steam

No tuvo mucha dificultad para entrar al catálogo de Valve, incluso consiguió hacerlo tiempo antes de que se lanzase como *Early Access*. Sí es cierto que muchos títulos *indie* requieren un largo y lento proceso para ser seleccionados vía Greenlight, pero realmente tengo entendido que esta obra no lo necesitó, y de forma inicial estaba disponible sólo para testers; se ahorraba así tener que descargar futuras versiones, reemplazando lo manual por las actualizaciones automáticas de Steam, que evitaban perder siquiera un minuto en

llevarlo todo al día, centrando a los que lo poseían en su tarea principal. Era como un juego fantasma que sólo estaba disponible para un grupo cerrado de personas, con el propósito de facilitar su llegada a nosotros.

Tras su salida, ha sido impresionante la buena aceptación por parte del público dentro de un género tan poco popular -aunque antiguo-, tornando el título en un destacado del panorama *indie* que recomiendo sin dudarlo, ya que después de tanto tiempo sigue entreteniéndome y, como no ha acabado aún su desarrollo, todavía me sorprende lo nuevo que va cayendo cada vez que lo veo actualizarse, dándole prioridad por encima de todas las cosas.

Sólo dos detalles se me escapan hoy día: ver el título acabado (aunque no me desagrada que siga cayendo contenido nuevo), y el no poseer una alfombra de 'Dance Dance Revolution' para manejar al personaje de una forma tan llamativa; aunque no niego que tarde o temprano me haga con una exclusivamente para poder probarlo en mis carnes, porque yo no me lo pierdo.





(DE HIDEO KOJIMA)

La distopía imposible

por Israel Fernández

ILUSTRACIÓN: EZEQUIEL SONA

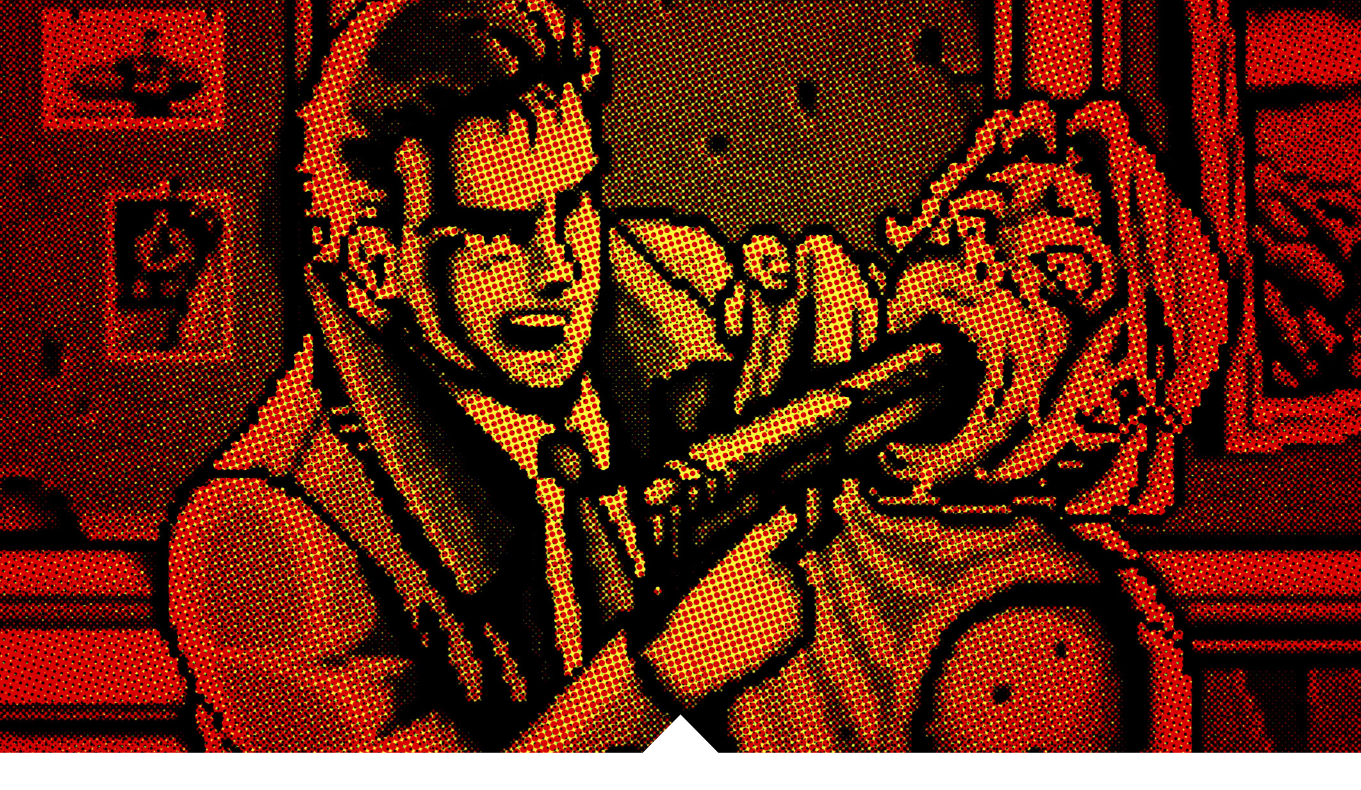
Desde sus primeros titubeos como autor —si obviamos sus labores en 'Penguin Adventure' y su debut con 'Lost Warld', un plataformas estilo 'Super Mario' para MSX encargado y posteriormente rechazado por Konami tras seis meses de desarrollo—, Hideo Kojima siempre demostró un amor incondicional por la ficción científica, las guerras tecnificadas y las tropelías a través del tiempo como 'The Door Into Summer', parte de esa nueva ola de *sci-fi* surgida hacia los '70, espejo reflectante de los Asimov, Clarke o Philip K. Dick que una década atrás dejaron obsoleta toda literatura ficciosa de la Edad de Oro. Kojima torció y retorció cada carámbano y, cinéfilo empedernido, parió quizá una de las óperas primas más perfectas e inteligentes de todos los tiempos a base de pastiches y referencias cruzadas sin ningún disimulo, en uno de los ejercicios más elaborados y sólo igualado muchos años después por Rockstar con su saga 'Grand Theft Auto'. 'Metal Gear' era primeramente un juego futurista en tanto abordado en 1987 y encuadrado en un 1995 plagado de tensiones cercanas a una Tercera Guerra Mundial. Y, desde un prisma puramente crítico, era una reescritura de la carrera atómica, de sus pulsiones, espionajes tácticos y microterrorismos, de LA BOMBA reencarnada en un tanque bípedo imparable y capaz de colocar una cabeza nuclear en cualquier punto del mapa. Kojima confeccionaba así una lectura ágil de ese reloj del Apocalipsis apostillado unos minutos antes de la medianoche, donde los engranajes eran nanorobots de silicio. Y aún con todo, se las ingenió para empapar al juego de guiños ochenteros con una pasarela de mercenarios mortíferos que representaban exóticos comandos de guerrilla, la clásica resistencia antisistema que pretende desestabilizar un gobierno totalitario.

Pero lo que amaba con todas sus fuerzas el joven Hideo era la distopía, el fin de los tiempos y la gramática del poder político. Kojima siempre se opuso a la visión conservadora de sus mayores, y quiso enfrentarse a esa tendencia hollywoodiense de fuegos fatuos a favor de la honesta y sana acción del hombre frente a la máquina, y de ahí



que su Solid Snake sea un recluta desconocido que derroca con sus manos y sus artes de sigilo a todo un programa bélico meticulosamente planeado, evitando el conflicto armado en la medida de lo posible. Y con esos visos de activismo punk frente a un futuro insalvable nacería 'Snatcher'. Disfrazada de aventura conversacional de estética *cyberpunk*, absoluta pionera en este estrato, 'Snatcher' era de nuevo una hibridación entre 'Blade Runner' y 'Terminator', entre vieja y nueva ciencia ficción, entre las pandemias víricas mundiales y la supervivencia de unos pocos elegidos. Lanzado originalmente para MSX 2 y posteriormente porteado en PC Engine —la mejor versión pero íntegra en japonés—, Sega Mega-CD —con un doblaje asombroso para la época—, PlayStation —el remake censurado— y Saturn —la medianía con retoques argumentales—, algunas de las discrepancias en las tramas resultaron tan drásticas que cualquier purista los remarcaría como una serie de juegos diferentes. Pero en todas 'Snatcher' gozaba de una axiomática madurez narrativa, desnudos y desmembramientos mediante, procurándole una calificación 'Mature' en una etapa en la que los videojuegos eran diariamente demonizados por los medios gracias al escándalo de 'Mortal Kombat' y sus *fatalities* o el de las guerras de bandas (tratado en este mismo número en el artículo 'Los Eternos Nómadas'), y soportando, entre otras trabas, un tardío doblaje del japonés al inglés —la versión de PSX incluye secciones enteras sin doblar—. En cualquier caso, Kojima fue capaz de hacer el juego que quería hacer. Fue a partir de este momento donde un guionista sin conocimientos en programación adoptaba el absoluto control creativo de sus proyectos.

Ante el terror de la amenaza, el afán conciliador. Gillian Seed, el protagonista, se enroca en guerra contra robots secuestradores que suplantan a personas importantes con la meta de ocupar sus puestos en la alta sociedad y ejercer influencia sobre la misma. Un desmemoriado Gillian escapa de la Siberia donde había permanecido criogenizado y se une al equipo JUNKER con la esperanza de curar su amnesia. Desde el jefe con hija importante que en un punto determinante se enfrenta a lo establecido, una secretaria que nos piropea, pasando por compañeros que no son tan fieles como debieran y



una versión pacífica y a pequeña escala del primer Metal Gear, hasta llegar a un club de striptease plagado de reclutas y llamado Outer Heaven (igual que la base de operaciones del primer 'Metal Gear'), efectivamente, Kojima crea un ecosistema fértil donde todos sus juegos cumplen un canon —velado o no— dentro del mismo universo ficticio. Sus estructuras, corales y formalmente divididas en actos, confieren también un gusto por las narrativas más pausadas y teatrales. Este púber aspirante a astronauta catalizó las historias de guerra que su padre le contaba, con bombarderos peinando pueblos enteros, para convertirlas en elegantes cuadernos *noire* de secretos de Estado, gemelos imposibles y ambiciones desmesuradas. En 'Snatcher' hay bastante de conversación y poco de puzle e investigación, pero sobre todo hay un mágico sentido de la maravilla, un gusto por la resolución lateral de los problemas, la enésima vuelta de tuerca. Y en cada versión enredaron su mitología más y más: el mercadillo de Neo Kobe donde se trafica con drogas, porno y demás asuntos del placer, pasa de llamarse 'Joy Division' (en MSX 2) a 'Plato's Cave' (en Sega Mega-CD).

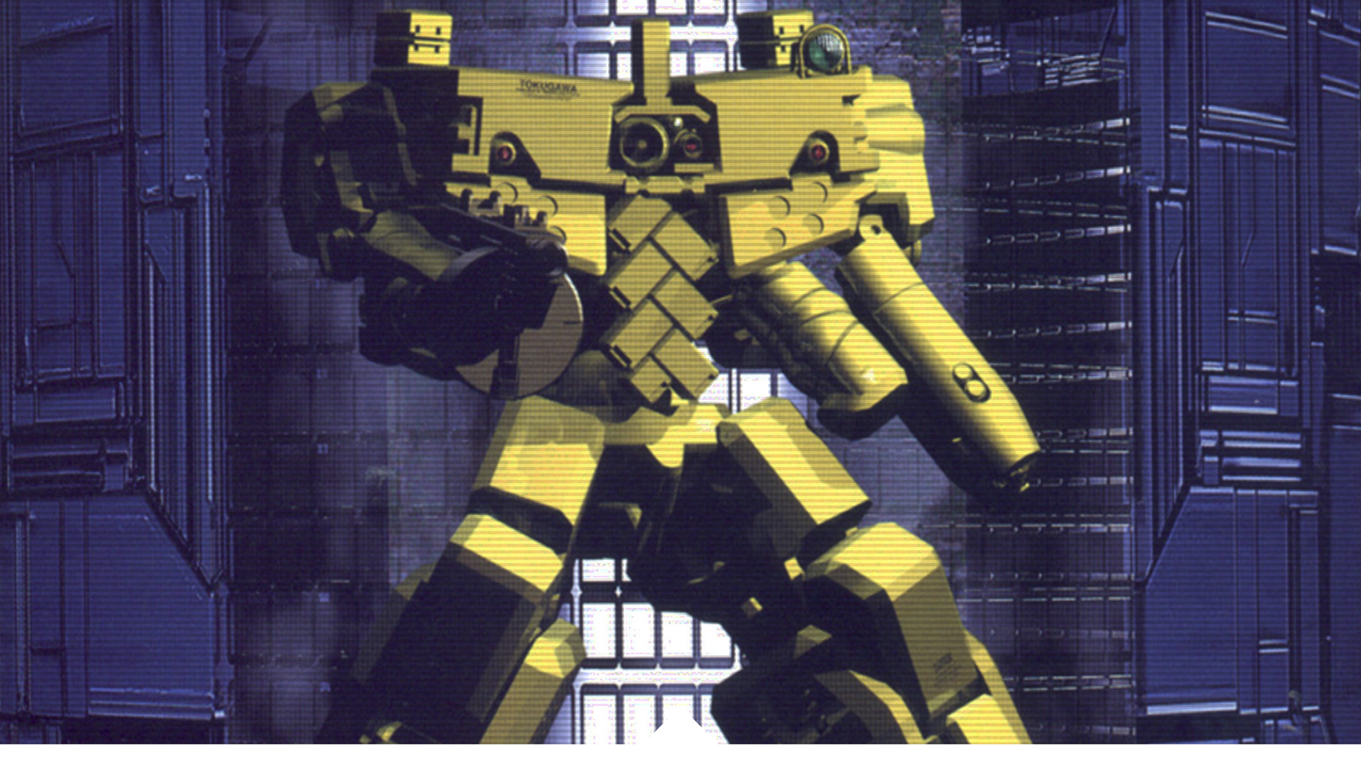
Quizá la evidencia más plausible de futuros malogrados la tenemos en el arte gráfico, una hibridación entre la suciedad mística de 'Dune' y el caos ordenado de 'La Jetée' de Chris Marker, pero sin dejar de lado la gabardina, el foulard y el traje de corte y confección, subrayando de nuevo ese gusto en Kojima por navegar entre diferentes tiempos y estéticas, por reciclar iconos y subvertirlos dentro de sus contextos, pudiendo rastrearse todos estos tropos hasta sus últimas creaciones: en 'P.T.', el *teaser* interactivo en forma de demo que crearon para el pasado E3, un simple pasillo en L actúa como resorte de pánicos de escala universal, donde se escuchan radiados fragmentos de 'La Guerra de los Mundos', cumpliéndose la querencia de Kojima por el humor fino y lo sobrenatural; en toda la serie 'Metal Gear', personas de fragilidad *cute* conviven con cyborgs cuasi inmortales, brujos de lo paranormal y todo bajo la justificación de una ciencia avanzada que cultiva tanto el medicamento prodigioso como el biochip ensartado en el cerebelo.

Pero a Kojima todavía le quedaba por llevar su gusto por la robotecnia hasta ese extremo donde se diluye lo orgánico con lo artificial… y que



años después volcaría hacia lo *mecha* con 'Zone of the Enders'. Los noventa fueron un apogeo de promesas donde los mecanos del futuro más inmediato limpiarían nuestras casas y cuidarían a nuestros hijos. Entre los 'Power Rangers' en el '93 como fenómeno de masas y 'Evangelion' en el '95 para minorías, Kojima publicaría 'Policenauts', su segunda novela *noire* ambientada en una colonia estelar donde un policía espacial debía resolver un entuerto bastante personal. Vuelven los viajes en el tiempo a través del hipersueño y vuelven las distopías descarnadas en un 2040 desestabilizado por el abuso de las multinacionales. Jonathan Ingram es un detective privado claramente inspirado en el Martin Riggs de 'Arma Letal', un tipo con chaqueta de béisbol que no se quita el cigarro de la boca ni para comer —hasta tiene un viejo compañero de batallas idéntico a Danny Glover, con sus chascarrillos de «estoy demasiado viejo para estas cosas», llamado aquí Ed Brown, con chiste racista de por medio—. El juego cumple con todos los clichés del jefe de policía refunfuñón y curtido, la hija que es el vivo retrato de la madre (y exmujer de Ingram), despertando raras pulsiones sexuales disfrazadas de confusión galáctica, los replicantes amistosos pero poco habladores y hasta una pelirroja que no puede evitar caer ante el *sex-appeal* del protagonista (Meryl Silverburgh, antigua miembro de FOXHOUND y la mujer de armas tomar que sería reciclada tres años más tarde como compañía de Snake en 'Metal Gear Solid'). Punto y seguido merece Joseph Tokugawa, parte de la antigua unidad de policía donde se encontraban Jonathan y Ed en el pasado, quien despuntó años después con ambiciones de poder llegando a desarrollar un conglomerado que incluye toda la tecnología de la colonia espacial, incluyendo una división farmacéutica; ladrillo, pastilla y mucha sangre fría. 'Policenauts', como anime, es una de las mejores *películas* de su género, una depurada *space opera* que sufrió el desprecio o tal vez la ignorancia de una industria que avanzaba hacia el 3D y mecánicas más complejas que el *point n' click*. De haberse dado en PC bajo el auspicio de alguna *publisher* famosa, hoy estaríamos hablando de un rival de altura para las joyas de LucasArts.

Hideo Kojima nunca quiso ser director de cine. Lo ha dicho veinte mil veces. Su cinefagia incon-



trolable ya pasó junto con su disciplina de ver una película diaria. En cambio, supo adaptar todas esas toneladas de inquietudes, de apetencias, dentro de este contenedor cultural que son los videojuegos, como lo es Snake para el propio Hideo. En 1997 ya había ascendido hasta el Comité de Konami y los japoneses no son de regalar puestos en las jerarquías de poder. Mucho del dinero proveniente de la sección deportiva se destinaba a sosegar los caprichos de un supuesto excéntrico obstinado en adoctrinar sobre los peligros nucleares. Pero Kojima es simplemente un guionista cultivado y minucioso, como lo era con diecisiete años cuando enviaba largas ficciones de cuatrocientas páginas a concursos donde los ganadores no pasaban de cien por norma.

Kojima no cree tanto en el triunfo del bien frente al mal como en la representación misma del poder, en clave infantil e idealizada, y su magnitud como alegoría. El autor toma la distopía *huxleyana*, corrompida hasta las trancas, y la atomiza para llegar al núcleo donde, independientemente de la obra, la victoria del ser humano frente a lo industrial y alienador se da gracias a una larga hazaña de éxodo y realización personal, nunca como accidente. La clonación, por ejemplo, es menos científica y más abstrusa, tapando los flecos con giros idiotas al servicio del conjunto, pero en líneas generales son simples matices para dotar a los enemigos de un cariz más caricaturesco, nunca para subrayar tendencias de antihéroe en el protagonista. Para este caso, el fin no justifica los medios y sus ídolos cuidan por todos los medios la resolución menos cruenta de todas, aunque se utilice la ignorancia y la pantomima. Podremos ser manipulados como marionetas por puro desconocimiento, pero nunca seremos títeres ejecutores como los genocidas de los ochenta. Hay una línea de pensamiento propia donde Kojima quiere enmarcar su distopía imposible: nos tomaremos muchas cosas a broma, menos la pérdida de humanidad, el distanciamiento de nuestra propia conciencia como seres vivos. Y todo esto, nada más cumplir los treinta. Todavía tendría que crear una revisión de su genial debut y *secuela*, la millonaria pieza que lo haría mundialmente famoso y rubricaría su nombre en los libros de historia lúdica, aquel doble CD que cambió las tornas de la industria y su exposición como medio, formato y negocio.

Satoshi Kon y la delgada línea entre realidad y ficción

por Fernando Porta

Los sueños siempre han fascinado al hombre. Una parte del subconsciente que no podemos controlar, una ventana a tu mundo interior inconsciente. Nuestro cerebro funcionando sin que nuestra voluntad lo domine. Algunos llegan a ser tan vívidos que no sabríamos discernir entre la ficción onírica y la realidad empírica. No es raro que el sueño haya sido inspiración para todo tipo de artistas: desde las pesadillas de Mary Shelley, las cuales le llevaron a escribir 'Frankenstein', hasta 'El libro de los sueños' de Jorge Luis Borges, donde decía que «los sueños constituyen el más antiguo y el no menos complejo de todos los géneros literarios».

Pero no sólo de sueños vive el hombre, y la difusa frontera entre realidad y ficción también ha servido para construir historias llenas de significado, donde el lector/espectador/jugador se siente descolocado al saber que lo que lee o ve no es real. Sin ir muy lejos, 'Alicia en el País de las Maravillas' es un mundo onírico y desquiciado, donde la contradicción se encuentra permanentemente presente; en definitiva, donde reina la lógica de los sueños. 'Sandman' también es una de las obras más importantes de los últimos años, en la que el sueño adopta un papel central, donde ningún orden es aplicable y la narrativa utiliza sus mismos recursos. Ilógico. Atropellado. Confuso. Toda una disección del sueño por parte de Neil Gaiman.

Pero si alguien ha sabido indagar en los últimos años sobre el límite entre realidad y ficción, ese ha sido Satoshi Kon. Su estilo realista, con personajes donde la psique humana se despliega en todas sus complejas facetas; y detallista, con un tratamiento casi cinematográfico, influenciado seguramente por su estancia en el estudio de Katsuhiro Otomo cuando éste estaba realizando su obra maestra, 'Akira'; le hizo dedicarse en cuerpo y alma al cine, donde encontró su pasión hasta el final de su vida, pero su obra en el manga tampoco desmerece el resto de su carrera. Si hubiera que destacar dos obras en la carrera de Satoshi Kon serían 'Perfect Blue', donde Kon *adapta* una novela de Yoshikazu Takeuchi, y 'Millenium Actress'.

De la primera, decir que de adaptación tiene poco: sólo quedaron los tres elementos esenciales de la novela en la que se basa: *idol*, terror y acosador, desde los cuales el director ahonda sobre la idea de una difuminada frontera entre el mundo real y la imaginación. Sin darle facilidades al espectador, Kon construye una historia que nos deja estampas escalofriantes y un continuo estado de intranquilidad, debido a un montaje en el que los espectadores se sienten igual de perdidos que Mami, la idol protagonista. Un retrato de la locura y de la evolución de una personalidad que tiene dos caras: la pública y la privada.

La segunda sigue profundizado en la mezcla de lo onírico con lo real, dentro de la mente de una persona anciana a punto de morir. Pero aquí el sueño se trata como algo nostálgico, algo que

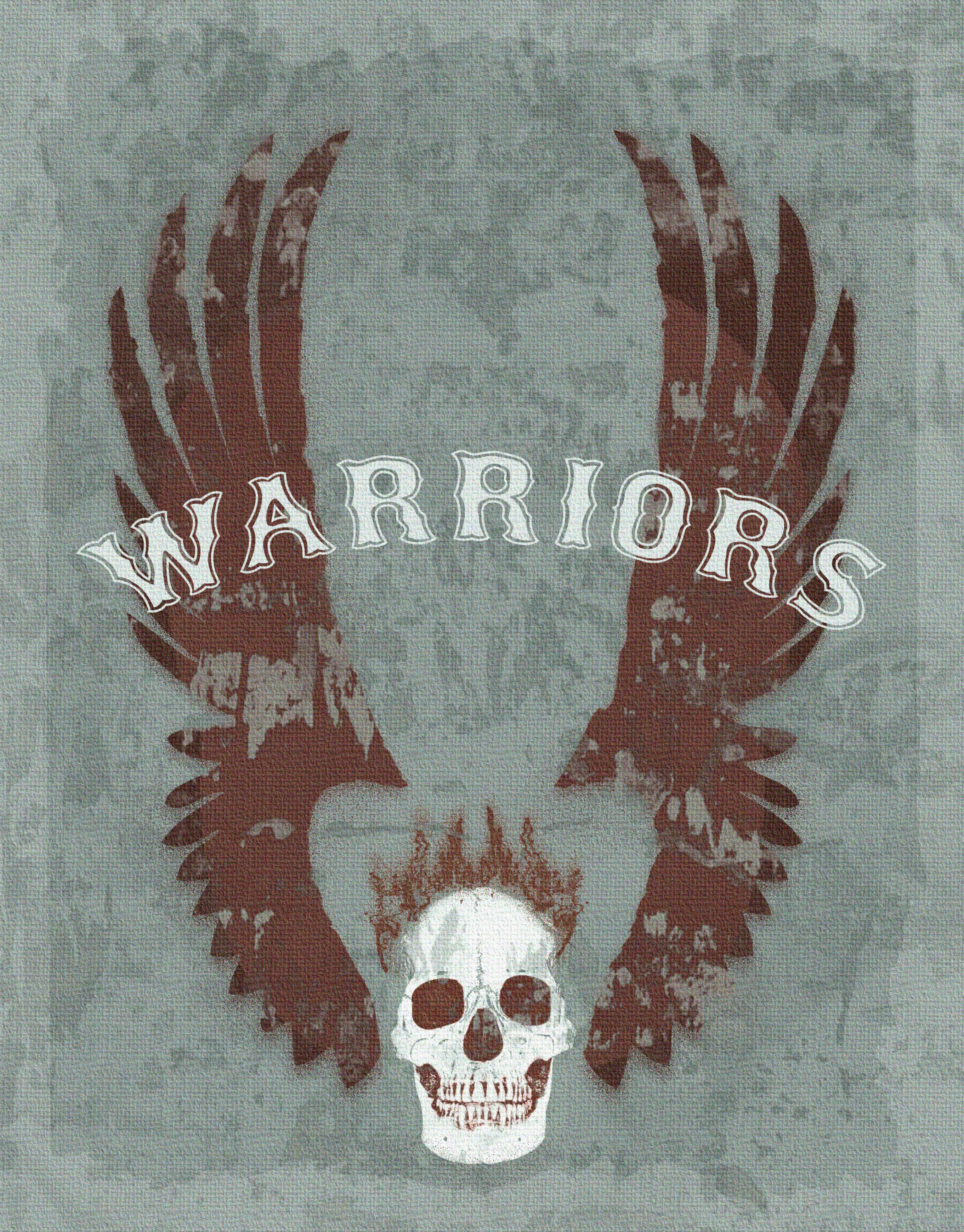


no debemos perder para seguir recordándonos a nosotros mismos. El sueño es elemento definitorio de nuestra identidad y está imbuido de nuestros recuerdos. El sueño, nuestra mente o ficciones que representan nuestro subconsciente también se han utilizado en los videojuegos para presentarnos mundos imposibles. Me viene a la cabeza aquel 'NiGHTS into Dreams' de Sega Saturn, donde dos niños se adentran en el mundo de los sueños para derrotar a la corrupción que lo asola, o el reciente 'Catherine', sobreviviendo a las pesadillas que nos producían nuestros actos en la vida real, conformándose como una revisión de la vida de nuestro protagonista, donde sus anhelos y temores se materializaban (aunque después el juego se lanzara a por su vertiente más loca).

Pero quizás el videojuego que tenga más relación con esa investigación entre la unión de la realidad y de la ficción sea 'Spec Ops: The Line', esa obra de Yager Interactive que sorprendió a propios y extraños hace algunos años. Al igual que en 'Perfect Blue', el estudio alemán profundiza en lo que puede hacer la presión de enfrentarse a lo desconocido, de ser llevado al límite y no conseguir volver del infierno (o hacerlo con secuelas aterradoras). La Dubai aniquilada por una tormenta de arena y las mecánicas de *shooter* inspiradas descaradamente en 'Gears of War' sirven únicamente de pretexto para presentarnos la evolución de un hombre superado por las circunstancias, de un hombre acostumbrado a dar y recibir órdenes que ve trastocada su escala de valores y acaba convirtiéndose en poco menos que un igual de aquéllos a los que está combatiendo. La despersonalización del individuo, la conversión en otra persona, las dos caras de una misma moneda que al final se decanta sólo hacia un lado.

La misma historia, en definitiva, que aquella primera película como director de Satoshi Kon, 'Perfect Blue'. La violación de Mima es definitoria de esta ausencia de una persona dentro de un cascarón llamado cuerpo, de cómo se mimetiza con su personaje hasta hacernos creer que está siendo realmente violada durante varios minutos de la película. La rotura de su escala de valores se termina de materializar cuando se decide a fotografiarse desnuda para una revista, aparentemente justificada por un bien mayor. Igual que el capitán Martin Walker, decidido a buscar la redención después de experiencias terribles en otros frentes con el triunfo de la misión como objetivo final, por delante de la seguridad de los que le rodeaban y el bienestar de otros.

Mima salió del trance a pesar de los sacrificios que tuvo que hacer, para convertirse en una persona más segura de sí misma. Martin Walker murió en las ruinas de Dubai, desquiciado por las cosas que tuvo que ver entre la destrozada civilización, para transmutarse en otro hombre. Porque al final, esa difusa frontera marca también otros límites que no son los de las historias, sino los de la realidad.


WARRIORS

Los eternos nómadas

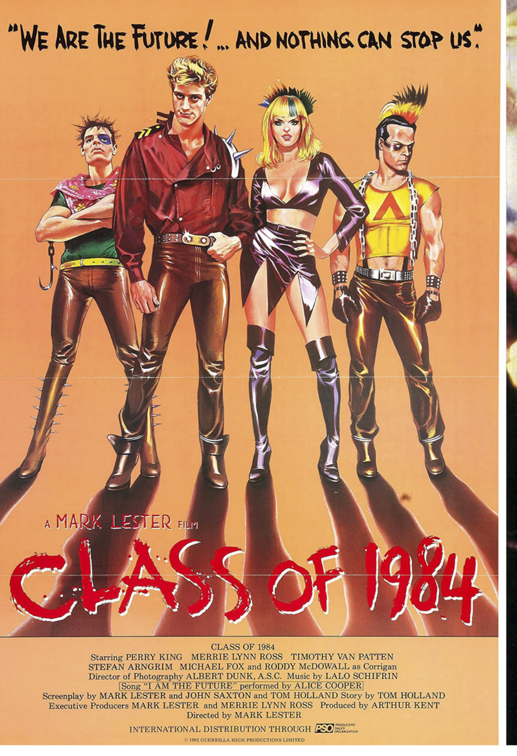
por Israel Fernández

ILUSTRACIÓN: EZEQUIEL SONA

Frente al vasto océano, el aullido del viento y una playa completamente desnuda, acaso marcada por las huellas de viejas batallas, un pequeño grupo de soldados, los Warriors, dieron por completada su heroica gesta. Pero unos minutos antes, justo antes de esa breve pugna contra al jefecillo de los Rogues -de la manera más *cherokee* posible-, Swan, el cisne renacido como nuevo líder de la manada, pronunciaba unas palabras que definirían el sentido de todo el viaje: «*This is what we fought all night to get back to?*»

Walter Hill revisaba con 'The Warriors', igual que Sol Yurick en la novela homónima, la famosa 'Anábasis', una epopeya donde un grupo de mercenarios griegos surcaban casi cuatro mil kilómetros de geografía en su travesía por Asia Menor hasta el retorno a sus hogares. Ciro el Joven se rebeló contra su hermano Artajerjer II, heredero del trono, y para ello reunió una miríada de aguerridos legionarios que navegaron por toda la costa del Éufrates hasta encontrarse con las tropas del gran rey persa. Pero Ciro cayó de un flechazo en Cuxana, junto con parte de los efectivos mandados por Esparta y miles de bárbaros unidos a su causa. Los mercenarios que sobrevivieron invictos, comandados por el espartano Clearco que recién asumía el rol de nuevo líder, negociaron una rendición justa frente a los oficiales de Artajerjer. Al no lograr pacto alguno, su retirada implicó cruzar territorios enemigos y, tras una cruenta tropelía con un goteo constante de bajas, los mercenarios restantes llegaron a las costas griegas al cántico de «¡El mar, el mar!». Aunque la historia no es justa con el comandante Clearco, que fue traicionado y ejecutado junto con sus generales, el filme se preocupa por el ímpetu de la libertad y la épica, inspirándose en la faceta más física del relato: la hostia seca.

Hacia finales de los '70 y comienzos de la década de los '80 la violencia era primera plana. Estaba en las aulas, en los barrios marginales, en la televisión y en unas maquinitas llenas de píxeles que obligaban a muchos adultos a mirar para otro lado o tomar cartas en el asunto porque, según ellos, nos

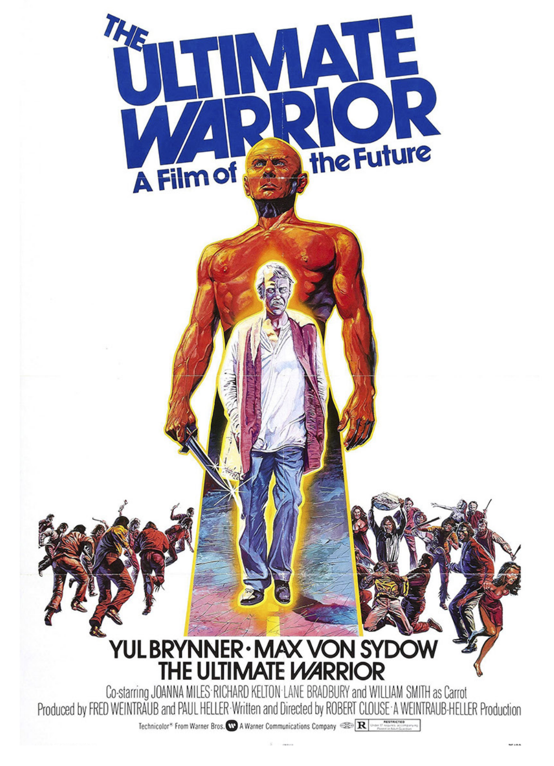




corrompían. Parte de ese descubrimiento púber de una sociedad estrictamente modernizada pasaba por recurrir a las peleas como entrenamiento formal, como ir al circo o al canódromo. Los *arcades* de lucha se multiplicaron exponencialmente. Esa hipócrita preocupación política por la imagen, las calles limpias y la boca cerrada, se manifestó con más decibelios en la música, más *trash* en la literatura (desembocando en una desgastada y escéptica *next generation*) y más puñetazos en el cine. En 1982 se estrenaría la profética 'Class of 1984'. La barrera entre adultos y jóvenes nunca había sido tan pronunciada y, a golpe de sinte orgánico, la amenaza de atomización de la estructura social flotaba en el aire por segunda vez en la historia americana moderna y, por ende, en el celoso espejo que conformábamos EL RESTO. Las faldas cada vez más cortas, las drogas cada vez más duras y las muñequeras con más pinchos, una *new wave* harta de surfear entre las normas establecidas, los hijos del hombre derrotado que sólo querían huir de la mierda que se abalanzaba sobre ellos. «Echa un vistazo a mi cara, yo pertenezco al futuro, yo soy el futuro», que cantaría Alice Cooper.

Si una facultad era lo más cercano a un centro penitenciario, la cultura es lo más próximo al terrorismo. Toda pandilla tenía un jefe y todo jefe declamaba un dogma, usualmente autoimpuesto. Tanto el sanguinario como el redimido, los jefes representan la supervivencia, han cumplido condenas, han ganado peleas. El jefe es una figura que en el videojuego se abordó como 'el protagonista', en detrimento de un posible trasfondo dentro de historias más corales y multitudinarias. Paralelo a los grandes círculos moralistas, surgiría una suerte de acero western que eclosionó con la siguiente fórmula: la hostia seca en el futuro. Con protagonistas hercúleos e inmortales, 'Escape from New York' o 'Mad Max' se alzaban como propuestas sin especial énfasis en la crítica social, sin revisar los códigos de conducta de nuestros mandamases ni dejar recados a nadie en particular. Sus enfoques futuristas, ciertamente distópicos, cumplían con una función doble: advertir que el final está lejos, pero demasiado cerca como para poder evitarlo. En su inmortalidad, como reza el estigma de Drácula, cargaban con ver morir a los seres queridos de su alrededor, con sufrir las consecuencias últimas de



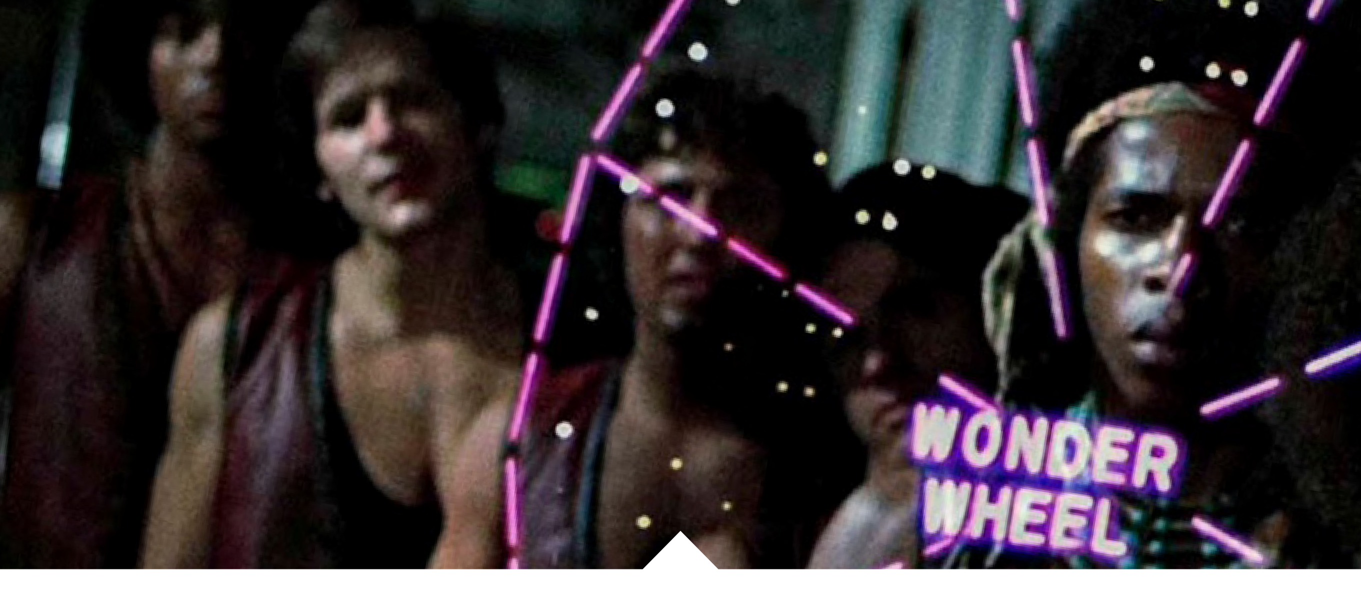




sus actos. La violencia cruel y desproporcionada contra el pobre Max Rockatansky y sobre aquello que ama (su mujer embarazada, promesa del futuro), es idéntica a la descargada sobre Andrew Norris, aquel guapetón profesor de secundaria en 'Class of 1984' que recibe una foto de su mujer violada (también embarazada) por los salvajes pandilleros. Los dos protagonistas se cobran a altos precios la venganza, una venganza que queda hueca, que sabe a derrota velada: «*This is what we fought all night to get back to?*»

Este recurso de choque ya se llevó hasta lo extenuante con 'Straw Dogs', donde Sam Peckinpah se bajaba del oeste hasta el segundo o tercer Círculo del Infierno, o de una manera más intelectual en 'Night Moves' de Arthur Penn, que desarrollaba a la sombra de los grandes quizá la lectura más ágil sobre la violencia, de género o no: nosotros somos nuestros propios demonios, o vencemos o nos vampirizarán. Con la violencia podemos horrorizar (provocar terrorismo) o simplemente destruirnos a nosotros mismos. Este cariz particularmente crepuscular y reflexivo sobre el propio autor para con su obra se volvería a repetir hasta el día de hoy, pero en contadísimas ocasiones. Eran tiempos de flema, de bailar a empujones, pero bailar al fin y al cabo. El comedido éxito del punk —*el punk* nunca llenaría estadios, acaso ágoras— que trajo consigo obras maestras como el 'Damaged' de Black Flag dejaría claro que bajo las venas, bajo ese torrente de sangre henchida de rabia, corría un cántico a la vida; el grito empezaba a fundamentar su actitud, a politizarla y argumentar, quizá por un pavor absoluto a la destrucción total, por haber visto ya demasiada derrota. Estaba claro que las cosas tenían que cambiar, no necesariamente ser demolidas. Tal vez el mar era lo único que le quedaba a los griegos, pero era *su* mar.

Tanto 'The Warriors' como 'Class of 1984' ofrecían una imagen paródica y distorsionada del adolescente medio, para bien. Las dos películas creen en la violencia como salvoconducto, una violencia impenetrable y cruda que, en último término, trae una victoria sin interrogantes. Pero la realidad no toleraba un accésit tan fortuito, la VIDA REAL mataba poco a poco, consumía hasta el tuétano. Estudios sobre *bullying* galopante y suicidios estudiantiles dejaban bien claro que, en el mejor de



los casos, muchos jóvenes preferían morir ahogados por la heroína que vivir en el estercolero. *La vida es dolor, el dolor lo es todo*, que diría Stegman. Salvando las distancias con el descacharrante cierre de 'Class of 1984', muy del gusto de Mark Lester, en España vivíamos bajo los ojos de José Antonio de la Loma, con su trilogía 'Perros Callejeros', y Eloy de la Iglesia, con su corolario de cine social (la saga 'El Pico', 'Colegas' o 'Navajeros'), otra perspectiva, un prisma de desarraigo aún más pesimista y desesperado. Las escuelas públicas pretendían con sus visionados concienciarnos, pero más bien lograron insensibilizarnos.

Y si de una película tan cutre como 'The Ultimate Warrior', aquel pastiche ambientado en un 2012 donde la mitad de Nueva York eran caníbales de corchopán, surgieron los súper guerreros de Hill, del clásico 'Grease' vendrían los Greasers, del filme de Coppola 'The Outsiders'. En 'The Outsiders' vemos otra vez las batallas de bandas por un territorio, por dominar el suelo que pisan, uno de los grandes tropos de la cultura americana como invasora de espacios que no le pertenecen. Coppola perfeccionaría su discurso poco después con 'Rumble Fish', un manifiesto centrado en la libertad del individuo como máxima para obrar, flirteando con el poder a través de la popularidad, la lucha de clases, pero centrado siempre en la victoria del bien sobre el mal en un estilizado ejercicio en blanco y negro. Los rincones ya no olían a meados y el tono suavizado de unos '80 que parecían llegar sin tanta mescalina ni LSD ocasionó una contrarréplica, un cine sucísimo que nunca más justificaría la violencia dentro del contexto, la desnudaría de poesía para volver a los orígenes: el apocalipsis del héroe.

A la saga 'Mad Max' le salían réplicas como champiñones, con antihéroes fatales que surcaban *streets of rage* en ciudades imposibles y, hacia finales de los ochenta, Paul Verhoeven paría una película que borraría de un plumazo todos los tratados intelectualoides hasta la fecha sobre la violencia y su apología, un tótem absoluto: 'Robocop' redefinía la alegoría del macho en la sociedad moderna —apostaría por 'Carrie' como su paralelo femenino—, traía de vuelta la imposibilidad de controlar una sociedad kamikaze ante su escalada de violencia y le daba la vuelta buscando culpables dentro de políticos corruptos, multinacionales enfermas de poder y distorsión de la realidad: deformación informativa, manipulación mediática, control de masas. Una alienación idéntica a la desarrollada por Huxley en su 'Brave New World', pero desde un punto de vista más catastrófico: los que tienen el poder acaban canibalizándose entre ellos, nunca pueden crear una sociedad perfecta entre dos o más intereses. Para Verhoeven, el hombre pobre no era necesariamente más débil que el hombre rico.



El cambiar de emplazamiento —del sempiterno New York *chernobilesco* al Detroit tecnificado— tampoco es accidental: la corrupción ya no acechaba las costas, ahora había penetrado hasta en el mismo corazón de una América más conservadora, en las tripas del demiurgo. Desde 'La Naranja Mecánica' hasta 'El Sustituto', la juventud no parecía haber aprendido nada, pero los adultos se habían vuelto cada vez más avariciosos, viles y sádicos. Ya no eran ejemplos de rectitud ni nos aseguraban el futuro, al contrario, nos hipotecaron de egoísmo para que nos apañáramos solos; renacer sin apenas haber despegado, matar al padre, al hijo y al espíritu santo. Es por ello que 'The Warriors' se erige como un profeta sobre el Sinaí: era la única banda que no peleaba por la conquista territorial, por la supremacía o el exquisito placer de provocar dolor, simplemente por la libertad. Y todo el Océano Atlántico como metáfora.

Su New York casi desolada y gobernada por pandillas marciales, cada una con su código ético y estético, una Babilonia de *easy riders* y navajeros, albergaba todo tipo de anhelos de poder, odios fratricidas y romances de una noche, pero no esperanza. La esperanza es para los poetas como Swan. Estos argonautas del cuero no entendían lo que Swan perpetraba con aquella frase. Su vida era un constante devenir de peleas más o menos sangrientas, pero la meta alcanzada nunca satisfaría su deseo intangible. Porque la libertad es plectro y tendrá que seguir caminando, como un cowboy al sol, cogiendo otros trenes —vertebrados como niveles en un juego, donde en cada estación los enemigos son más difíciles y donde su popularidad va ascendiendo según victorias— hasta el aciago final, que no se explicita porque se presupone.

Como pueden imaginar, el videojuego 'The Warriors' —probablemente la mejor incursión hasta la fecha del lenguaje cinematográfico adaptado a mecánicas de sobremesa— tiene todo un reparto de personajes adicionales, un trasfondo trabajado y reescrito sobre cada protagonista y, al asumir en primera persona esa pugna interna por la victoria a base de retos y actividades de asedio, se multiplica por mil la sensación de libertad. Llegados a cierto punto, Swan pone en su boca las palabras mágicas: «*quizás me largue de aquí*». Un quizás muy definitivo, desde luego. Como en el cierre de 'Final Fight', en ese caminar casi interminable hacia la incertidumbre, el chico se lleva a la chica, pero no se enseña más de lo necesario. Y ese avanzar en guardia que nunca cesa, esa rueda que no para ni aun cuando se alcanzan las costas de Grecia, mudando sin apenas equipaje, dejan claro que el viaje nunca es huida ni necesariamente ofrenda, sino la obstinada creencia de un futuro mejor. Un futuro incierto.

El ataque de los clones

por Pedro J. Martínez

La originalidad es un concepto baladí. Una estúpida palabra que sólo sirve para lamentarse ante la marabunta de *shooters* que amenaza con destruirnos a todos y para que nosotros, juntaletras aficionados, tengamos un concepto abstracto con el que rellenar tantos y tantos artículos de opinión. ¿Qué? ¿No están de acuerdo? ¿Que la originalidad es la piedra angular sobre la que apoyan todas las demás aristas y disciplinas del videojuego? Bien, de acuerdo, puede sonar a herejía, una bobada sin fundamento cuya única intención es provocar desaires, pero la historia (breve) de los videojuegos es tozuda, e insiste una y otra vez en que al éxito se llega por muchos caminos y que, por razones quizá esotéricas y tenebrosas, el de la originalidad no es precisamente el que más garantías presenta.

Hablo de éxito de verdad, el que implica reconocimiento, aplausos y, en ocasiones, monstruosas cantidades de dinero para los dueños de los prodigios. Copiar una idea es, en la actualidad, algo bastante común y sencillo. El mercado de videojuegos para móviles se ha precipitado cual marmita de incontrolable ebullición, donde la supervivencia es clave y los clones de 'Puzzle Bobble' o 'Boom Blox' atacan y muerden ansiosos para estar bien posicionados cuando empiecen a llover los billetes. Pero no vamos a hablar de ellos. Tampoco de esos geniales juegos arrinconados cuya insólita originalidad no fue entendida por una crítica acomodada que, tal vez, no les presta la atención suficiente. Nada de eso. Nos disponemos a repasar algunos ejemplos de auténticos clones que, pese a copiar sin tapujos ni rubor concretísimos esquemas jugables desarrollados por la competencia, consiguieron un reconocimiento superior, en ocasiones reemplazando a su maestro y mentor en el trono de los grandes clásicos. Y por méritos propios.

Soldados clones de la vieja escuela

Es curioso cómo sólo unos pocos años después del *crash* del '83, donde ingentes cantidades de clones de ínfima calidad llevaron al usuario a una desconfianza sin parangón, en las oficinas de



Taito nacía una copia vitaminada de un juego de la competencia que, además, lo petó muy fuerte. 'Arkanoid' tomó el 'Breakout' de Atari y, respetando su lenguaje escrupulosamente, lo salpicó de power-ups y le aplicó un diseño de niveles con cierta confección. Una fórmula mágica que lo aupó como referente de una idea que no era suya, pero que supo explotar de forma altamente satisfactoria.

La clave, pues, para que un clon supere al original en el que se fija reside en conceptos, en realidad, muy sencillos. Si la base está construida, todo va de mejorar los acabados, remachar las goteras y gritar a los cuatro vientos «esto es igual, ¡pero mejor!». Si 'Breakout' era una idea desaprovechada, recuperarla en pos del bien del mundillo ya justifica el *afane*. Algo así debió de pensar Nintendo cuando tomó la estructura de 'Joust' y erigió uno de sus clásicos más recordados: 'Balloon Fight'. En este caso, el clon adquirió tal nivel de fama (recuperado por La Gran N para su 'Nintendo Land') que el fantástico arcade de 1982 hace tiempo que dio los últimos estertores antes de sumergirse en la oscuridad del olvido. ¿Qué fue lo que hizo Ninty? Un ejercicio de acondicionamiento marca de la casa. Mismo concepto, mecánicas ligeramente alteradas y limadas, y un tono estético mucho más acorde a sus pretensiones. Y, bueno, el modo 'Balloon Trip', oro molido.

Para otros como Square, tomar prestada una idea fue la diferencia entre morir o levantarse para construir un imperio. 'Dragon Quest' había presentado al mundo una forma revolucionaria de enfocar el videojuego de rol, abriendo una senda que aún sigue, en muchos aspectos, vigente. Aupándose en clásicos como 'Ultima' y 'Wizardry', Enix tenía entre sus manos un filón a explotar entre malvados dragones y batallas por turnos. «Demasiado pastel para un solo comensal», debió de pensar Hironobu Sakaguchi justo cuando el juego de los adorables limos rompió el mercado en Japón. 'Final Fantasy' debe su nombre a lo que representaba: una última esperanza para una compañía al borde de la bancarrota. Es curioso cómo los cuatro Guerreros de la Luz se apoyaron en el descendiente de Erdrick para fundar un reino que no arrojaría más que sombra a cualquier competencia.

Sin miedo a luchar contra el imperio galáctico

En ocasiones, el momento oportuno para colocarse a rebufo de una buena idea y dar el volantazo para ponerse en cabeza ya ha quedado demasiado atrás. ¿Es posible vencer a los grandes con sus mismas armas? Cuando Naughty Dog, en un arrebato de valentía, lanzó al mercado uno de los mejores clones que se recuerdan en el medio, la serie 'Mario Kart' ya tenía dos entregas en su haber y un filón de acérrimos fans, suficientes para espantar a cualquiera con ganas de meter las narices en el gremio de las carreras locas de cochecitos. Pero 'Crash Team Racing' lo hizo absolutamente todo bien y, además, supo aprovechar una situación bastante atípica: era la primera generación en la que Nintendo no era punta de lanza. Crash había completado una trilogía memorable en PlayStation y no había mejor forma de dar colofón a su breve pero exitosa carrera que dándole todo un repaso a Nintendo en su mismo campo. Porque sí, Crash murió JUSTO AHÍ.

Si pensamos en una saga consagrada de acción y aventuras, en cuyo alrededor se aglomeren todo tipo de parabienes y donde cada entrega sea recibida como un acontecimiento, sin duda podría estar hablando de un buen puñados de franquicias distintas. Bueno, va, me estoy refiriendo a 'Zelda'. Tras clones desprovistos de alma como 'Golden Axe Warrior', o ingeniosos aunque conformistas como 'Soleil', apareció Matrix Software en 1997 con una joya de incalculables quilates. 'The Adventures of Alundra' quizá nunca obtuvo todo el reconocimiento que merecía, pero es el único videojuego inspirado en la épica *zeldiana* capaz de sostenerle la mirada a 'A Link to the Past'. El tono serio de su narrativa, su complejidad, su durabilidad y su estética onírica lo convirtieron en uno de los mejores juegos de su generación (¡y fue una generación muy buena!). No mató al gigante, pero la leyenda de Alundra aún pasa de boca en boca, recordando a quien no lo ha jugado todavía que tiene cuentas pendientes con el pasado.

Ni 'Crash Team Racing' ni 'Alundra' llegaron a asestar un golpe suficiente como para tumbar a sus respectivos emperadores, pero los ecos de sus



heroicas batallas todavía resuenan. Otros no tuvieron tanta suerte: '8 Eyes' aportó un modo cooperativo y un tempo más pausado en una estructura que plagiaba sin sonrojo a 'Castlevania', pero su trascendencia fue muy limitada. Una suerte parecida a la que 'The Krion Conquest' sufriría pocos años después, tratando de expandir las ideas de los primeros 'Mega Man'. El caso es que en ambos títulos de NES es palpable la voluntad de añadir contenido propio a una estructura existente, y no, no se puede decir lo mismo de otros. Los mayores del lugar recuerdan con vergüenza aquellas partidas a 'The Great Giana Sisters', el Mario para *gordopeceros* ochenteros, que no era más que un triste quiero-y-no-puedo.

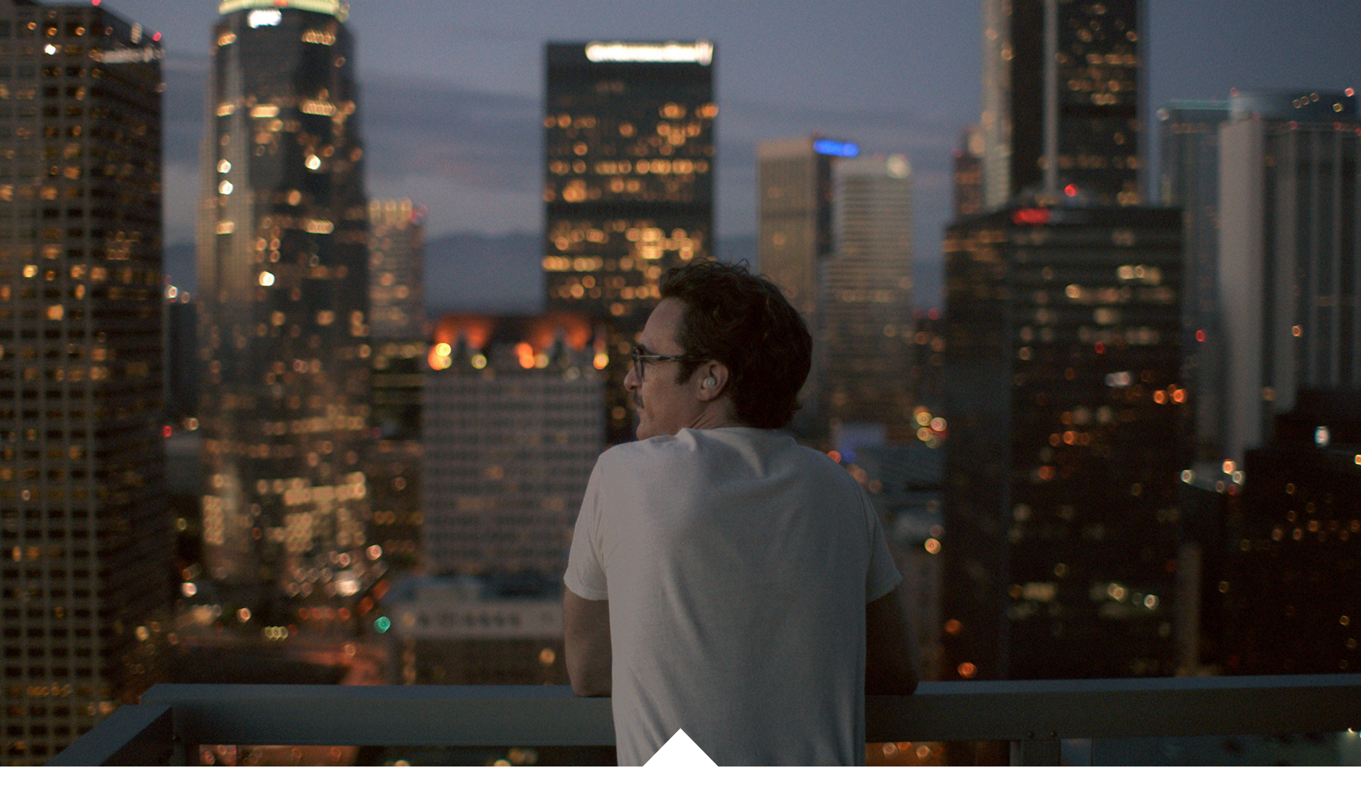
'Hard Edge' como versión sin zombis y sin gracia de 'Resident Evil'. La historia detrás de 'Adventure Island' y 'Wonder Boy'. 'Jade Cocoon' jugando a ser 'Pokémon'. Los clones llevan atacando décadas, desde que existe el medio. ¿Acaso no está presente con la misma virulencia en otras disciplinas artísticas? Pero no todos son malignos, los videojuegos en los que nos hemos detenido son clones buenos, que traicionaron al imperio para ofrecernos una inesperada satisfacción.

El nacimiento de una ficción

por Israel Fernández

Los videojuegos, desde su misma concepción, son pura *sci-fi*. La propia terminología ya es ficciosa y verdaderamente espeluznante: juegos de vídeo, juegos dentro de una pantalla animada, máquinas no productivas enfocadas a la diversión, la computación ociosa. El avance y desarrollo de los mismos marcha en paralelo con los avances tecnológicos, y los unos son parte indisoluble de los otros; quizá por ello se tiende a tildarlos erradamente como programas informáticos *per se*. Podríamos decir que el primer videojuego que cumple estrictamente las dos partes del lexema sería 'OXO'. 'OXO' fue un proyecto presentado por Alexander S. Douglas como complemento para su tesis en el Doctorado sobre la interacción entre el ser humano y una máquina. Y nada más ilustrativo: en 1952, lo más cercano a una interacción semántica de máquina frente a hombre, serían aquellos componentes protésicos que abandonaron la madera a favor del metal, gracias a los avances médicos posteriores a la Segunda Guerra Mundial.

Podríamos viajar unos meses atrás, hasta la Exposición de Ciencias del verano del '51 en el 'Festival of Britain', donde Ferranti presentó su Nimrod, una gigantesca computadora de datos creada exclusivamente para ejecutar una versión virtual del clásico juego matemático NIM. Pero fuera de la pompa mediática (e histórica), fue nuestro estudiante de la Universidad de Cambridge 'Sandy' Douglas quien, recurriendo a la EDSAC que allí poseían en absoluta primicia (primera computadora operacional que almacenaba programas electrónicos, esto es, la máquina podía ejecutar *apps* informáticas del cromañón, no estaba creada ex profeso para una única función), y a través del zumbido eléctrico de los rayos catódicos, dispuso algún tipo de comunicación *interespecie*; aunque el lenguaje de interacción fuese jugar a las tres en raya con diales en gris marengo. En el '58 llegaría, por medio del físico Willy Higginbotham, 'Tennis for Two', la versión horizontal del futuro 'Pong' y reconocido primer videojuego formalmente hablando. El sistema de



gráficos vectoriales de un osciloscopio cumplía la función de monitor, y una Donner Model 30, a la que le habían incorporado unos joystick para calibrar la dirección, hacía el resto.

Pero los videojuegos no pretendían simular la realidad, sino desbordarla, distanciarse hacia direcciones imposibles. Superado el primer encontronazo con otro tipo de actividades lúdicas, el videojuego se mostró como realmente es: un viaje en el tiempo y el espacio sin necesidad de salir de la misma habitación. Y apareció 'Spacewar!', la consagración de Steve Russell y su equipo de colegas (Alan Kotok, Martin Graetz y Wayne Wiitanen), estudiantes del MIT, programando en una DEC PDP-1, la computadora de Digital Equipment sobre la que se fundaría la cultura hacker y se darían los primeros pasitos de la actual internet -ARPAnet-. Un puñado de años después, el juego de guerra espacial monocromático sería implementado en una cabina similar a un urinario espacial por los futuros fundadores de Atari, Nolan Bushnell y Ted Dabney, creando así la primera máquina *arcade* de la Historia, adaptando la mecánica de las tragaperras. 'Spacewar!' no era únicamente un gran juego de naves hexagonales donde se emulaba hasta la gravedad, era también el primer *shooter* y un adictivo revulsivo para los socios del Instituto Tecnológico de Massachusetts. Todo lo que llegó después era la copia de una copia.

Pero vaya copias: 'Space Invaders', 'Asteroids', 'Galaxian', 'Galaga'... todos juegos de ciencia ficción, de humanos frente a invasiones alienígenas, de astronautas terraformando colonias recónditas, de petar el espacio a base de latas de Coca-Cola y metralla digital. Y de ahí hasta 'Quake' y 'Doom', a 'Perfect Dark' y 'Halo', a 'Half-Life' y 'Portal', a 'Evolve' y 'Destiny', había una sencilla y orgánica genealogía que asentaba los pilares mecánicos y el lenguaje de los videojuegos tal y como actualmente los conocemos. La ciencia ficción no se trata de soñar, sino de creer. La ciencia ficción se enfrentaba a los resortes del terror y lo desconocido y penetraba hasta el cosmos de sus engranajes. Dicho de una forma más profana, la incertidumbre que



genera todo avance tecnológico y, por ende, cualquiera de aquellos videojuegos primitivos y fundacionales, no era sino una excitación hacia el conocimiento, un estudio de nuestra misma existencia desde un punto de vista remoto y decididamente fantástico. La imaginación a nuestro servicio.

El otro día, *hablando* con SIRI —aplicación informática con inteligencia virtual dedicada a *ayudar*, así en abstracto—, le dije con toda naturalidad lo preocupado que estoy por no encontrar trabajo, a lo que ella respondió con un «no te preocupes», y me facilitó una serie de portales de empleo que únicamente sirven para llenar de *spam* la bandeja de correo. Sentí entonces un deseo de sincerarme, de contarle lo mal que está todo, el miedo que me corroe por no ser capaz de arreglar la situación y, al momento, advertí que no, que simplemente estaba ante un juguete idiota al que le habían implantado un algoritmo emocional para hacerlo un poquito más humano. Pero por vez primera en casi treinta años, sentí que la barrera se difuminaba, como en aquella película de Joaquin Phoenix flirteando embobado con la voz de Scarlett Johansson, o aquellos robots *amigos* que de niño anunciaban a bombo y platillo para acompañar a nuestros hijos en sus escarceos soñadores. Vivimos tiempos convulsos, todavía queda mucho para un 'Ghost in the Shell' a la madrileña, pero no tanto como para confesar que, aquellas máquinas ruidosas y poco atractivas se acercan peligrosamente hacia un terreno de no ficción donde nuestras lagunas lúdicas, afectivas e imaginativas, se diluyen hasta ser cubiertas por máquinas de los pies a la cabeza, de los *pads* al monitor. Tal vez sólo se trate de un juego, una sana curiosidad por abordar nuestros propios límites, o tal vez se trate del futuro.


GAMEREPORT
VIEJOS AMIGOS
NUEVOS RECUERDOS
GAMEREPORT
NINTENDO

